¡100% PC!

REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC

PC TOP PLAYER

AÑO II ● Nº 18 100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN



PORTUGAL: 750$

TOWER

ESTE MES:
- FINAL DOOM
- 3D PINBALL 2
- WARWIND
- METAL RAGE
- HEAVY METAL
- S.T.O.R.M.
- RISE & RULES
- MEGARACE 2
- DRÁSCULA
- NECRODOME
- MUMMY
- CYBERIA 2
- GENE WARS
- CHESSMASTER 5000
- MASTER OF DIMENSIONS
- FLIGHT SIMULATOR WIN '95

LIGHTHOUSE
3 SKULLS OF THE TOLTEC

ACIERTA DE PLENO:
TOMB RAIDER, ORION BURGER Y RALLY CHAMPIONSHIP 2



GRAN REPORTAJE: JUEGOS DE CELULOIDE

¡¡NO ESPERES MAS!!

PARA ACCEDER A LAS

AUTOPISTAS DE LA INFORMACION

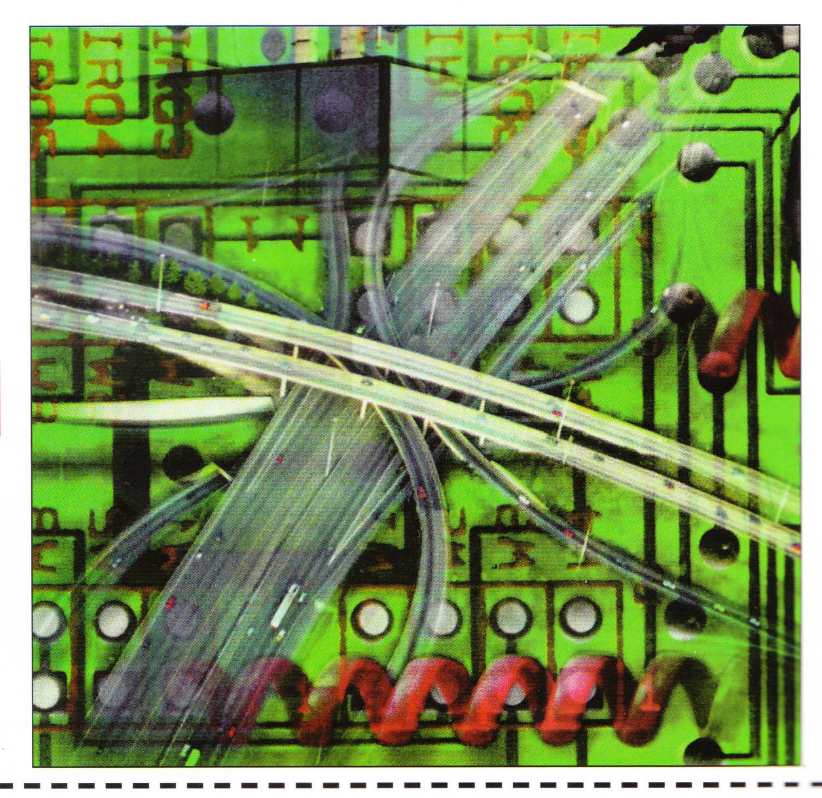
¡CONECTATE!

PORQUE LA INFORMACION ES PODER Y PORQUE QUIERES SABER MAS, NO PUEDES ESTAR DESCONECTADO DE MAS DE 40.000.000 DE PERSONAS DE TODO EL MUNDO QUE PIENSAN COMO TU. Y QUE SABEN, QUE LA INFORMATICA NOS AYUDA A ELIMINAR BARRERAS , Y A ENTENDERNOS MAS Y MEJOR.

AHORA PUEDES CONECTARTE A INTERNET A UN PRECIO EXCEPCIONAL

¡¡¡ 1.995 PTAS. AL MES !!!

- SIN CUOTA DE CONEXION.
- SIN LIMITE DE TIEMPO.
- SIN RETRASOS NI ATASCOS.
- INCLUYENDO SOFTWARE INFOVIA-INTERNET



Envíanos este cupón de solicitud de conexión y recibirás el software y una domiciliación bancaria. Remitir a Eurotex c/ Augusto Figueroa 32-4º E Madrid-28004 - Tfno. (91) 523 18 93 (de 19 a 21h.)

Nombre. . . . .

Dirección . . . .

Población . . . . Provincia . . . .

CP. . . . . Teléfono . . . .

PC-PLAYER

AÑO 2. NÚMERO 18

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Victor Sánchez, Pedro López, Angel L. Mozún, J. R. de Francisco

Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría
Maquetación
Clara Francés Escudero
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Patricia Martínez (Madrid)
(91) 661 42 11
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29

TOWER LABS
Jefe Servicio Técnico
Óscar Rodríguez
Responsable de Laboratorio
J. Mariano Ferrera
Editora
Almudena Prieto
Atención Técnica
Antonio Tijerín

Suscripciones
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Director de Distribución
Enrique Cabezas
Asesor Editorial
Mario de Luis

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Filma Dos
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759



LA CUARESMA LÚDICA

Parece mentira que los todopoderosos dioses de las lluvias y los vientos hayan permitido que nuestra revista resista los continuos vendavales y las arrolladoras tempestades que han desolado nuestro entorno en un brusco despertar de invierno tardío pero furioso. Parece mentira pero es cierto. Los dioses, por no sé qué luminosos designios, nos han respetado y aun ayudado a seguir chapoteando en los charcos invernales...

Metáforas pseudoespirituales aparte, en este número te espera un reportaje que hemos realizado con mucho cariño para ti. Se trata de un artículo de seis páginas en el que se examina la relación existente entre dos artes muy distintas pero gemelas: el hermano mayor, la madre del cordero, el auténtico padrazo, el cine, y el hermano menor, el hijo pródigo, el niño mimado, el software lúdico. Dos industrias que más de una vez se han unido en estrecho abrazo y han engendrado grandes productos. También vas a poder disfrutar de otro reportaje, breve pero intenso, en el que se desgranan los últimos programas de una compañía proveniente de la plataforma Amiga, Team 17, creadora de títulos de la calidad de Worms o Alien Breed.

El juego del mes, por lo demás, es la auténtica estrella del número. Se trata de Tomb Raider, una joya lúdica que no tiene desperdicio. Su aparición significa el retorno del género arcade puro y duro, esta vez en tres dimensiones y rebosante de adrenalina. Templa tus nervios y únete a Lara Croft en una aventura al estilo de Indiana Jones.



Por último, nuestros colaboradores continúan devanándose los sesos para ofrecerte las soluciones de los programas más difíciles que hay en el mercado. En esta ocasión ponen en tus manos una espada quebrada para que salgas en busca de los legendarios templarios en la trepidante aventura Broken Sword. También se han asomado a uno de los últimos grandes simuladores de lucha, Pray for Death, y te ofrecen una completa guía con todos los golpes que puedes realizar en este estupendo producto. ¡Hasta pronto!

ÍNDICE



Este mes tenemos para ti una diana atractiva y cargada de sorpresas. Tres juegos la forman. En el centro mismo se encuentra Tomb Raider, que además ha merecido ser nuestro Megagame; en un segundo plano, pero sin desmerecerlos en absoluto, vas a poder ver los programas Orion Burger y Rally Championship 2, que aparecen con el augusto sello de "recomendados" en el interior de nuestras páginas.



El software español empieza a pisar fuerte, tal y como demuestran las demos de Dráscula y 3 Skulls of the Toltecs. Disfruta de estas dos aventuras gráficas y de muchas más demos con el CD de este mes de PC Player.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.



DRÁSCULA

RUN: DRASCULA.BAT

Os ofrecemos, en exclusiva, la demo de **Dráscula**, el último trabajo de la compañía española Digital Dreams Multimedia. Nuestro fichero BAT te conducirá directamente al programa de instalación de la demo. Requiere 45 Mb. de espacio libre en el disco duro. Esta pequeña demostración del juego no tiene música, aunque cuenta con voces digitalizadas en el apartado sonoro. En este producto tienes que encarnar a un joven aventurero que desea rescatar a su amada dama de las sangrientas garras del infame y sediento Conde Dráscula, un vampiro a lo Mel Brooks.





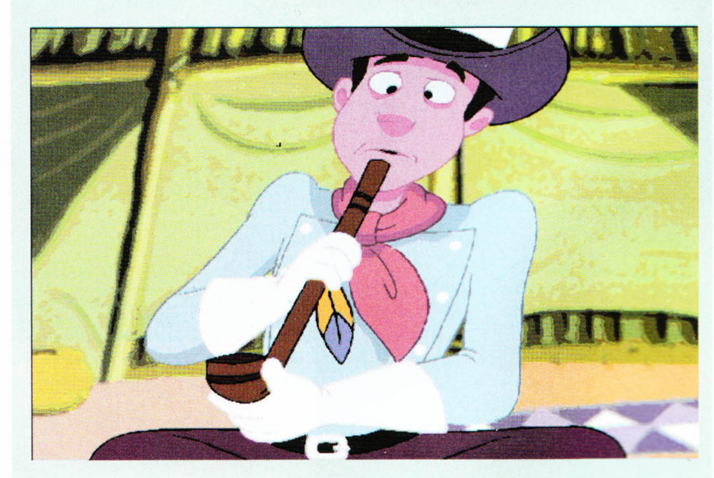




3 SKULLS OF THE TOLTECS

RUN: 3SKULLS.BAT

La demo de **3 Skulls of the Toltecs**, una interesante aventura gráfica firmada por una casa española (aunque la demo sea en inglés), cuenta con su propio programa de instalación. Nuestro fichero BAT te conducirá hasta ella, que se realizará bajo MS-DOS. Si tienes Windows 95, es preferible que instales la demo desde el Explorador de archivos con el programa SETUP.EXE que encontrarás en el directorio 3SKULLS de nuestro CD-ROM.



LEYENDA



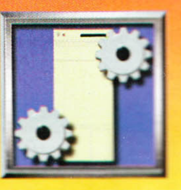
Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable visible desde el disco duro

WARWIND

RUN: WARWIND.BAT

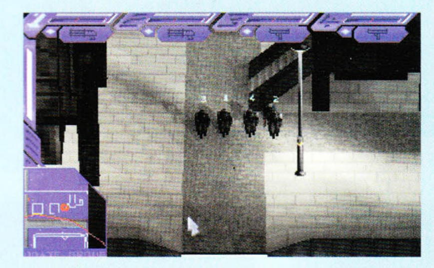
Sólo los usuarios de Windows 95 podrán disfrutar de esta estupenda demo del programa de estrategia **Warwind**. La demo tiene que ser instalada en el disco duro para su correcto funcionamiento. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el fichero SETUP.EXE del directorio WARWIND del CD-ROM desde el Explorador de Archivos. Esta demo requiere tener instalada la rutina DirectX. Si no la tienes instalada, la encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM.



SYNDICATE WARS

RUN: SYN.BAT

Bullfrog vuelve a la carga con este brillante **Syndicate Wars**. La demo debe ser instalada en el disco duro.





Nuestro fichero BAT te conducirá a la misma. Es posible que algunas tarjetas requieran un *driver* tipo UNIVESA para conseguir el correcto funcionamiento de esta demo.

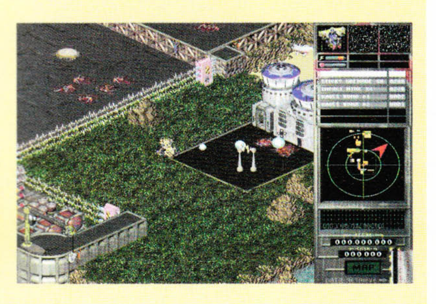
BEDLAM



RUN: BEDLAM.BAT

La demo del último juego de Mirage necesita tarjeta SVGA para funcionar. Es ejecutable desde el CD-ROM; la primera vez que lo hagas deberás configurar el sonido, grabando un fichero en el directorio MIRAGE\BEDLAM de tu disco duro. Algunas tarjetas SVGA pueden requerir un *driver* UNIVESA para su funcionamiento.





SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas que te ofrecemos tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de lunes a jueves de 16 a 18h, y viernes de 13 a 15h.
Teléfono: (91) 661 42 11
Fax: (91) 661 43 86

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Antonio Tijerín)
C/Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para tí.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece, en la pantalla, el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa en mi ordenador, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Sólo tienes que aumentar el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es probable que hayas desactivado, sin darte cuenta, el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

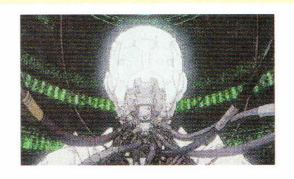
TRAILERS MANGA EN EL CD-ROM

RUN: MANGAVID.BAT

¡IMPORTANTE! Algunas de las escenas ofrecidas por estos *trailers* de películas *manga* pueden resultar no adecuadas para menores debido a su contenido violento y erótico. Si considera que puede herir su sensibilidad, no ejecute el reproductor de vídeos AVI, ya que determinados vídeos de este importante fenómeno japones de masas están dirigidos a personas mayores de edad.

Si quieres ver los *trailers Manga* en modo MS-DOS, ejecuta MANGAVID.BAT desde el directorio raíz del CD-ROM de la revista. Accederás al programa shareware Quickview. Una vez dentro del mismo, selecciona el fichero AVI deseado con las teclas del cursor y pulsa ENTER para visionar el *trailer*. Para salir de un vídeo pulsa ESC. Para salir del programa pulsa ALT+X y para seleccionar las opciones, ALT+O. Si prefieres ver los vídeos desde Windows, abre los ficheros AVI que encontrarás en el directorio MANGAVID del CD-ROM, desde el Explorador de Programas, con un doble *click* del puntero del ratón.

GHOST IN THE SHELL



Esta gran película ha logrado obtener un éxito sin precedentes entre los aficionados al *manga*. Su futurista argumento, una preciosista mezcla de los filmes *Akira* y *Blade Runner*, y la gran calidad de las animaciones que posee están contribuyendo en gran medida a ello. Descubre con este *trailer* el porqué de ese éxito y el desarrollo general de la compleja historia.

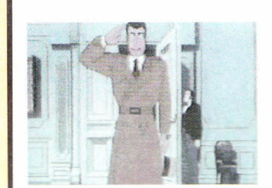






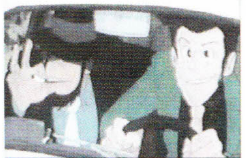
LUPIN 3: EL CASTILLO DE CAGLIOSTRO

La última película del ladrón más conocido del mundo del *manga* es la mejor de todas, sin duda alguna. En ella, Lupin ayuda a la princesa de un antiguo condado europeo que se encuentra en peligro debido a las ansias de poder de un infame y perverso personaje.











HOLY GRAIL

RUN: GRAIL.BAT

La demo de Holy Grail es ejecutable desde el CD-ROM. Requiere Windows para funcionar, por lo que deberás tener instalado el conocido entorno para jugar con la demo. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta desde el Administrador de Programas el archivo GRLDEMO.EXE que encontrarás en el directorio GRAIL del CD-ROM.

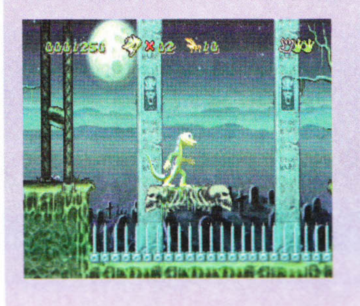




GEX

RUN: GEX.BAT

La demo del último arcade de la todopoderosa Microsoft, que cada vez se interna más en el mundo del software lúdico, es ejecutable desde el CD-ROM. Necesitas tener el Sistema Operativo Windows 95 en tu ordenador para que la demo funcione, además de tener instalada la rutina DirectX (el propio programa se encargará de pedirte la instalación de la misma). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, tienes que ejecutar desde el Explorador de Archivos el fichero LOADER.EXE que encontrarás en el interior del directorio GEX del CD-ROM. En algunos ordenadores, a pesar de tener ya introducido DirectX, sigue requiriendo su instalación. En este caso, ejecuta primero GEX.EXE y después LOADER.EXE, y no tendrás problemas para jugar.







NECRODOME

RUN: NECROD.BAT

Si tienes Windows 95 en tu ordenador podrás disfrutar de la versión shareware de Necrodome, comentado en este mismo número. La demo requiere ser instalada para su correcto funcionamiento. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el fichero SETUP.EXE del directorio NECROD del CD-ROM desde el Explorador de Archivos. Esta demo requiere tener instalada la rutina DirectX. Si no es así, la encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM.



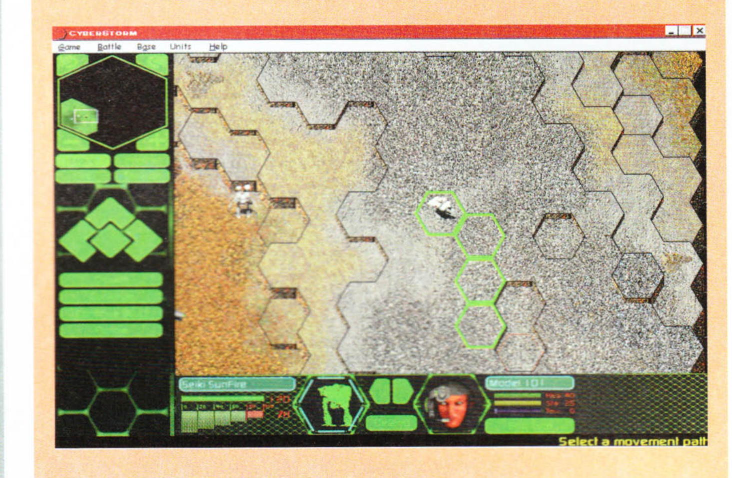


MISSIONFORCE: CYBERSTORM

RUN: CSTORM.BAT

La demo de **Missionforce: Cyberstorm** es ejecutable desde el CD-ROM. Requiere Windows 95 para funcionar, además de tener instalada la rutina DirectX (la encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM de la revista). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta desde el Administrador de Programas el archivo CSTORM.EXE que encontrarás en el directorio CSTORM del CD-ROM.







NBA FULL COURT PRESS

RUN: NBA.BAT

Si tienes el Sistema Operativo Windows 95 instalado en tu ordenador podrás jugar con la llamada Trial Version de NBA Full Court Press. Se trata de un programa deportivo en el controlas a la élite de la NBA. La demo que vas poder disfrutar requiere ser instalada en el disco duro para su correcto funcionamiento. Si nuestro fichero BAT no consigue acceder a tu Windows, ejecuta el fichero SETUP.EXE del directorio NBA del CD-ROM desde el Explorador de Archivos. Si no tienes instalado DirectX, el propio instalador de la demo se encargará de gestionar su inclusión en el sistema.



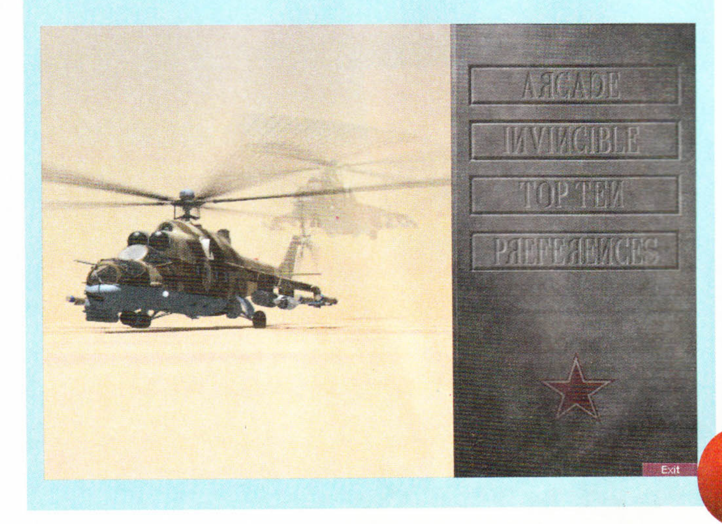




HIND

RUN: HIND.BAT

Para instalar la demo de **Hind** que te ofrecemos, necesitas tener 11 Mb. de espacio libre en tu disco duro C. Cuando nuestro fichero BAT haya instalado la demo dentro del directorio HINDDEMO, debes escribir la orden HIND para poder ejecutarla. Es posible configurar el sonido desde dentro de la propia demo. Algunas tarjetas Super VGA pueden requerir de un *driver* tipo UNIVESA para funcionar correctamente.

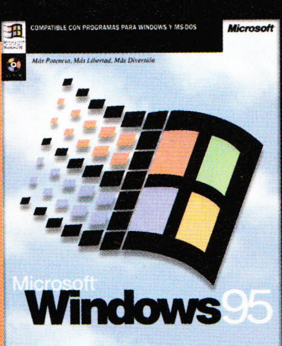


Microsoft® Windows 95

Acción y diversión sin

Created for Microsoft® Windows® 95 **HOT GAME**

Windows 95 es la mejor plataforma para juegos. Con la tecnología Plug & Play que te permite configurar el hardware automáticamente, el nuevo interfaz más fácil y sencillo de usar y controladores DirectX que te proporcionan la mejor multimedia. Tendrás en tus mano toda la potencia y rapidez de los mejores juegos del mercado, además de permitirte ser todo un explorador de Internet.



Standard En Castellano 4.900 Pts.*

3D Pro En Castellano 11.900 Pts.*



Microsoft Side Winder 3d Pro

El primer joystick òptico y digital.



En Castellano 7.900 Pts.*

Controlador para juegos Microsoft Side Winder game pad

¡Más botones, más funciones, mayor control! Con la posibilidad de conectar hasta 4 simultáneamente.



En Castellano 7.900 Pts.*

Microsoft Fútbol

Juega un partido de fútbol con el máximo realismo de movimientos y sonidos.



En Inglés 7.900 Pts.*

Microsoft NBA Full Court Press

Demuéstrales quién es el rey de la cancha



En Inglés 7.900 Pts.*

Microsoft Golf

Ajusta tu grip a la realidad.

* Precio de venta estimado. I.V.A. incluido

Adquiéralo en:

BARCELONA: CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69 - **MEGABYTE:** (93) 204 25 02.
CANARIAS: MAYA: (922) 24 51 15 - (928) 36 75 13.
MADRID: EI SYSTEM: (91) 468 05 15 - **FNAC CALLAO:** (91) 595 61 05. **ZONA BIT:** (91) 445 05 20
CADENAS NACIONALES: BEEP DATALOGIC: (977) 30 91 00 - **CENTRO MAIL:** 902 17 18 19 - **JUMP:** (902) 23 95 94 **KM TIENDAS:** (93) 412 76 37 - **VOBIS:** (93) 419 18 86 - **MARKET SOFTWARE:** (93) 318 85 08 - **TIENDAS CRISOL VIPS** y en todos los Centros Comerciales de **EL CORTE INGLÉS**

Para más información llame al **Teléfono de Atención al Cliente 902 197 198. Internet http://www.microsoft.com/spain/ ó Infofax 902 197 198 (pulsando 1-7-5 en sistema de tonos)**







REBELLION

LucasArts vuelve a presentarnos un producto basado en sus serie futurista *La guerra de las Galaxias*. En esta ocasión los programadores han preferido centrarse en el potencial estratégico de la saga, y han logrado un título de calidad en el que debes demostrar tu habilidad en estas lides para derrotar al sempiterno Imperio. Con un poco de suerte no volverá a atacarte una vez más.



THE NEVERHOOD

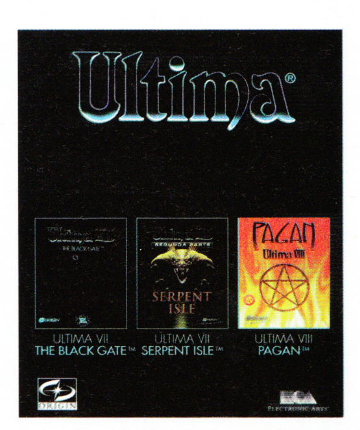
Steven Spielberg se ha decidido por fin a meterse de lleno en el mundo del software lúdico. Y lo ha hecho con un producto de primera fila muy divertido. Se trata de **The Neverhood**, una entrañable aventura gráfica realizada con simpáticos muñecos de plastelina. La nueva compañía de Spielberg que se ha encargado de sacar adelante el proyecto que se llama Dreamworks y que promete muchas sorpresas en el futuro.





ULTIMA PACK

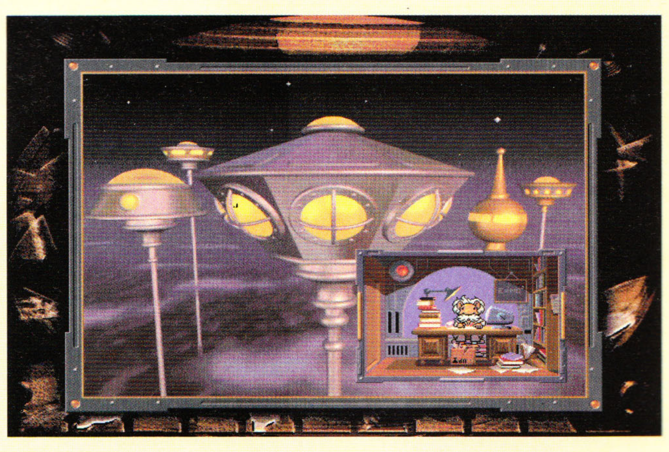
Los más acérrimos amantes de la serie Ultima disfrutarán en este *pack* de sus tres últimos títulos, valga la redundancia: las dos partes de Ultima VII y Ultima VIII. La novedad es que esta vez los programas nos llegan totalmente traducidos y doblados a nuestro idioma.



PAULY MOUSE

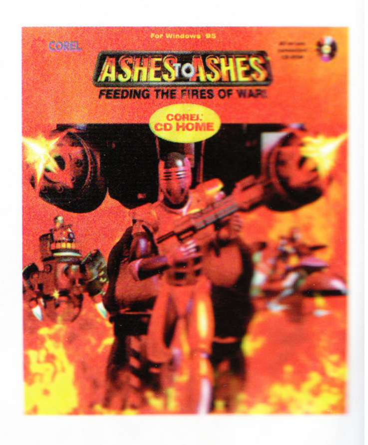
Este producto está dirigido a los más pequeños de la casa. Un pequeño y juguetón ratoncillo os mostrará los entresijos de las fábulas más hermosas jamás escritas, así como un recorrido somero a través de la flora y la fauna del planeta.





ASHES TO ASHES

También Corel, dentro de su línea lúdica, ha caído bajo la tentación de los arcades en tres dimensiones, y lo ha hecho con un programa de gran calidad. En su futurista producto podrás disfrutar de unos estupendos gráficos en modo de vídeo SVGA bajo el entorno Windows 95.



SLAM TILT

21st Century Entertainment, creadores de juegos como *Pinball Dreams* o *Pinball Fantasies*, es la responsable de este nuevo programa de tablero que promete darte muy buenos ratos de continua diversión.

Cuenta con cuatro espectaculares tableros (al estilo de lo que suele ocurrir siempre con los títulos de esta compañía), entre los que cabe destacar el que está inspirado en los piratas, o el ambientado en el espacio.



CENTRO MAIL: NUEVAS TIENDAS

La más conocida cadena de tiendas de software lúdico ha decidido incrementar el número de establecimientos. Además de los 43 que ya posee en España, Portugal y Argentina, en breve aparecerán seis más, situados en Sabadell, Gijón, Tenerife, Madrid (Centro Comercial La Vaguada), Mataró y Alcorcón.



F1 MANAGER

Una vez más podemos acercarnos al apasionante mundo de la fórmula Uno, en esta ocasión a través de sus características de estrategia comercial, como ya ocurriera en el programa *Grand Prix Manager* de Microprose. Se trata, además, de un producto avalado por la Federación Internacional de Automovilismo (FIA), lo cual es una primera garantía de calidad.



BREVES

UEFA 96/97

Las casas Krysalis y Philips se han reunido nuevamente para crear un simulador deportivo basado en el campeonato UEFA que presenta todos los equipos que participan en él. Se trata de un producto que reúne todas las cualidades de la estrategia económica y la adrenalina de los mejores arcades futbolísticos.

SILENT HUNTER PATROL DISK

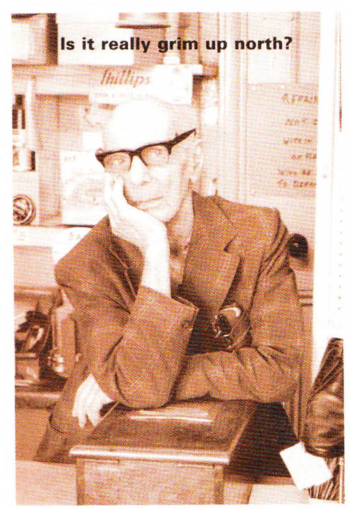
SSI pone a tu disposición la primera actualización de un simulador de submarino que hizo historia, *Silent Hunter*. **Patrol Disk** es un disco de datos que multiplica las posibilidades del producto original, que ya poseía paisajes únicos y algunos momentos realmente emocionantes.

PLUTONIUM PAK

Como no podía ser menos, en poco tiempo volverá hasta nosotros el violento y magistral *Duke Nukem 3D*, en una nueva actualización que incluye un episodio completo con "mapeados" inéditos, enemigos y armas totalmente renovados y una adrenalina un tanto subida de tono.



NOVEDADES DE TEAM 17



Con una reconocida trayectoria en el campo del Amiga, esta compañía inglesa promete revolucionar el mundillo de los PCs con sus nuevos programas para esta plataforma.

Team 17 avanza con fuerza por el mundillo del PC. Con campañas de *marketing* muy agresivas, siempre ha logrado lanzar sus productos hasta el estrellato. Aunque comenzaron siendo una compañía que realizaba únicamente programas para el formato Amiga, han sabido adaptarse a los tiempos con versiones para PC y videoconsolas caseras de sus juegos más importantes.

Los creadores de títulos como *Alien Breed* o *Worms* tienen en preparación unos títulos que harán las delicias de los usuarios. A la espera de que conviertan al formato PC su próximo juego para las consolas Playstation, llamado **X2**, deberemos conformarnos con una recopilación de *Worms*, un manager de fútbol de esos que tanto gustan a los ingleses llamado *Euromanager 96*, y un *pinball* denominado *Ballistic*.

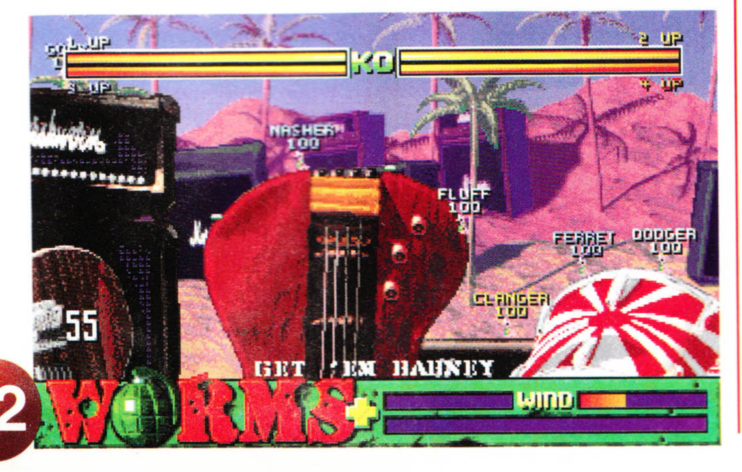
Como estos juegos son conversiones basadas en títulos para los ordenadores Amiga, debemos destacar especialmente *Alliegance*, un título original para PC y consolas. Se trata de un clónico de los grandes señores de las tres dimensiones, aunque bastante mejorado en todos los aspectos.

Team 17 es una compañía de fuerza creciente que se está ganando un indiscutible puesto en el mercado por derecho propio. Esperemos que nuestro pequeño recorrido por las novedades de esta pequeña pero gran compañía inglesa no os sepa a poco, ya que todos sus títulos son muy completos.

E. Arias

WORMS UNITED

Mientras esperamos *Worms 2*, tenemos que conformarnos con este **Worms United**. Se trata de una recopilación que reúne el programa original con la actualización *Reinforcements*, por lo que si ya cuentas con alguno de ellos no podrás obtener nada nuevo. Eso sí, si no te hiciste con él, es el momento de acercarte a los Worms, unos simpáticos y guerreros gusanos que lucharán entre sí por su vida, en un juego muy parecido a los *Lemmings*.



BALLISTIC PINBALL

Los más acérrimos amantes de los *pinballs* están de suerte. Se trata de una versión de uno de los grandes éxitos de Team 17 para la plataforma Amiga. Este producto nos llega ahora, por lo demás, muy mejorado, sobre todo en lo que se refiere a la parte de los gráficos. En efecto, resultan muy simpáticas las animaciones de la parte del marcador electrónico. En él no sólo aparece la puntuación que tienes en ese momento, sino que también se te indican todos los bonus que has obtenido, las rampas que posees y las acciones que hayas realizado, con dibujos animados incluidos en momentos especiales. Es, en definitiva, un título que no pueden perderse los aficionados a los tenaces movimientos de las bolas.





ALLIEGANCE

Team 17 también cuenta con su particular programa del tipo de lo que ya empieza a llamarse estilo *Quake* (*Doom* ha comenzado ha quedarse atrás, por fin). De nombre **Alliegance**, te introduce en un mundo repleto de peligros que debes afrontar armado con tus dos pistolas y todo el valor de que seas capaz.

No se trata, sin embargo, de un simple clónico, ya que destaca especialmente el motor gráfico Super VGA que han utilizado los programadores. Los personajes y enemigos están diseñados con

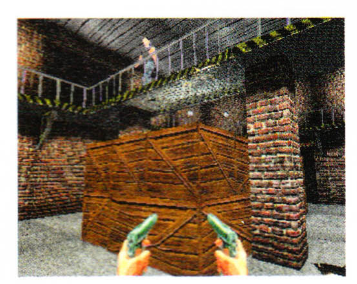


gran calidad (el número de polígonos que aparecen en pantalla, por ejemplo, es muy elevado) y plenitud de detalles (se pueden ver hasta los colmillos de los perros; algo que nos recuerda a otro maestro del género: *Duke Nukem 3D*). Por otra parte, los "mapeados" son inmensos, por lo que no será nada difícil perderse en ellos. Se supone que este título saldrá a comienzos de 1997, pero sabiendo lo que ocurre con este tipo de juegos, no será de extrañar que se retrase bastante la versión final.





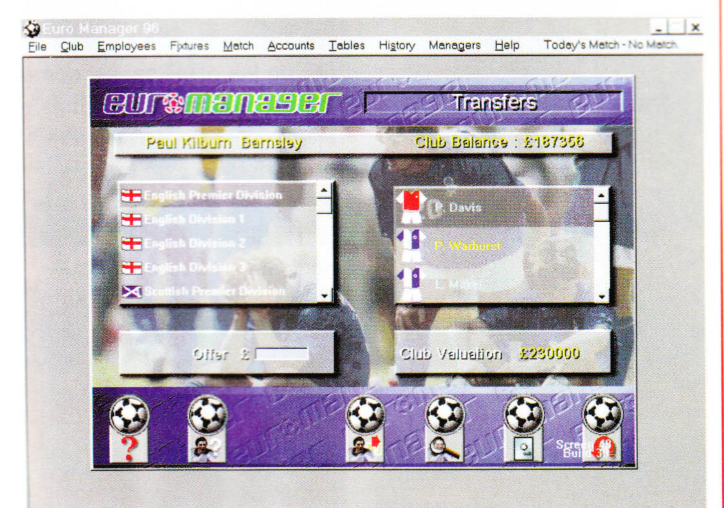


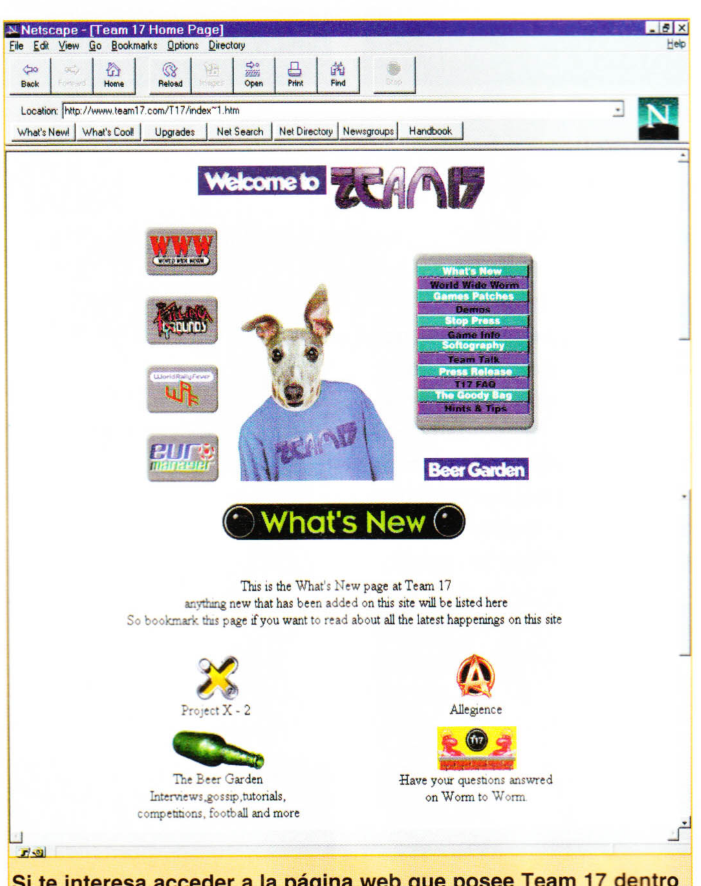


EUROMANAGER '96

Aunque este programa está dedicado al público inglés (el género de *managers* futbolísticos es típico de aquel país), queremos destacarlo por su calidad, ya que nos ha sorprendido agradablemente. No sólo tienes que controlar a tu equipo en la liga en la que participas, sino que debes tener en cuenta sus andanzas en competiciones europeas, con lo que varía completamente la estrategia que necesitas seguir.





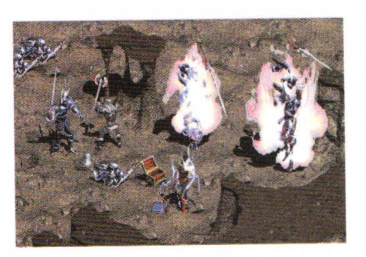


Si te interesa acceder a la página web que posee Team 17 dentro de Internet, la Red de redes, tienes que dirigirte a esta dirección: http://www.team17.com. En su interior puedes encontrar toda la información que la empresa pone a disposición del público general, aparte de fotos de los nuevos productos, comentados en este artículo, así como información sobre el fútbol inglés.



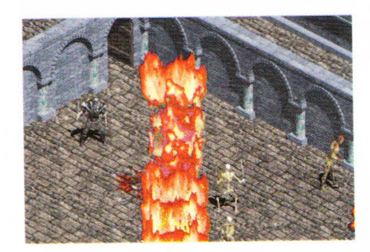
DIABLO

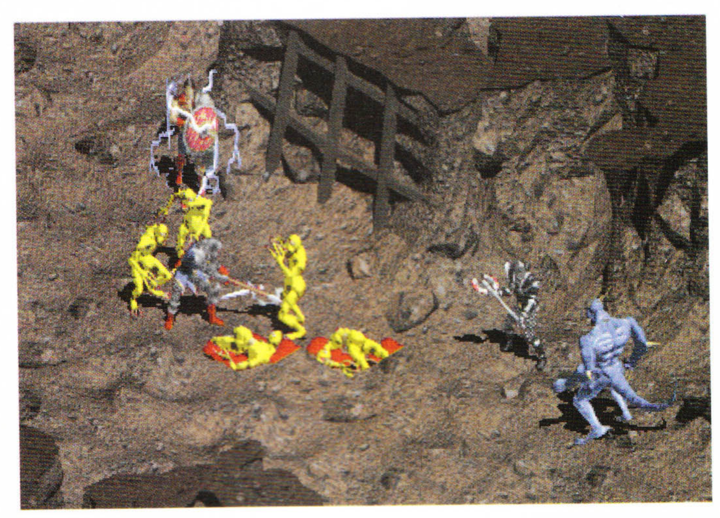
COMPAÑÍA: BLIZZARD ● DISTRIBUIDOR: UBI SOFT





Los creadores de los geniales *Warcraft* y *Warcraft II* (parece que la versión castellana de este último está al caer), han decidido pasar de un género como es la estrategia a otro totalmente diferente, el rol. En **Diablo** tienes que encarnar a uno de tres diferentes personajes (bárbaro, caballero y hechicero), que se adentrará en un mundo repleto de demonios y diablos que te harán la "vida" imposible. Nuestro personaje avanzará por los distintos "mapeados" en perspectiva isométrica, y se enfrentará a los enemigos como si de un arcade tipo *Gauntlet* se tratase. Según destruyas demonios y resuelvas los diversos *puzzles*, tu experiencia subirá elevando los diferentes puntos de características. Si te gusta este género, **Diablo** es tu juego. Dentro de poco podrás encontrarlo en las tiendas.





HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

COMPAÑÍA: NEW WORLD COMPUTING ● DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

Por fin llega hasta nosotros la esperada secuela del magnífico programa *Heroes of Might & Magic*, de la compañía New World Computing. Esta sólida casa, recientemente adquirida por 3DO, ha realizado un excelente trabajo con la segunda parte. Si bien puede resultar bastante parecido a la primera entrega, se han mejorado bastantes aspectos, sobre todo en lo que se refiere a la jugabilidad, los gráficos (los mejores de ellos son los que verás en el interior de los castillos, así como los de los combates) y la inteligencia de los contrarios.

Puede que este tipo de juegos no sean los más adecuados para todos los usuarios. Sin embargo, aunque así pienses, deberías darnos un voto de confianza y acercarte al misterioso **Heroes of Might & Magic 2**, un gran título lo mires por donde lo mires. La diversión está totalmente asegurada por su indiscutible calidad.

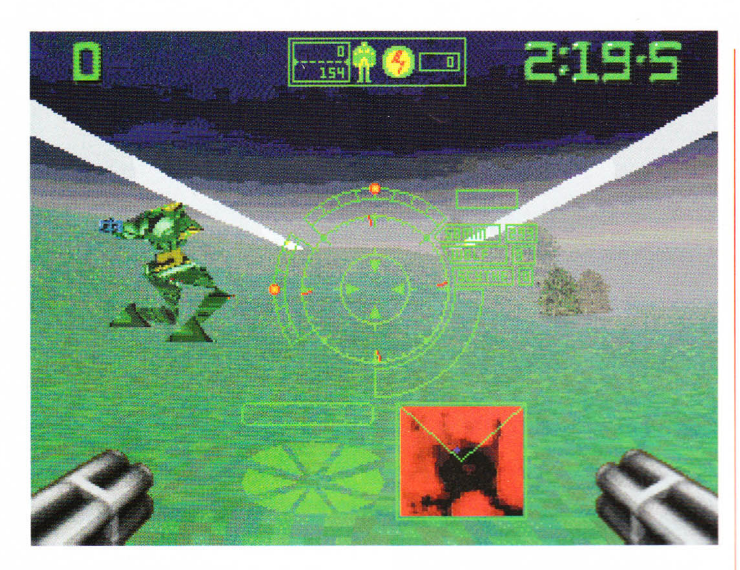












KRAZY IVAN

COMPAÑÍA: PSYGNOSIS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

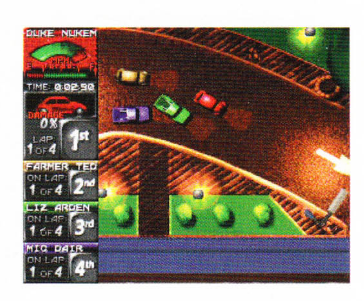
Los señores de Psygnosis han estado demasiado inactivos los últimos meses, sobre todo si tenemos en cuenta que han dedicado la mayoría de su producción a realizar juegos para la videoconsola Sony Playstation. De ésta proviene **Krazy Ivan**, un juego tipo *Mechwarrior* que cuenta, entre otras características, con una intrincada historia y unos vídeos de calidad. Lo mejor es el acento ruso de los protagonistas, que aporta un "tonillo" muy especial al programa.

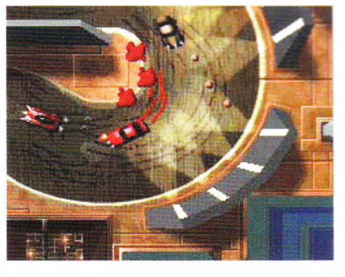


DEATH RALLY

COMPAÑÍA: APOGEE ● DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE CENTER

Apogee sigue en su línea de realizar juegos muy divertidos que no tengan demasiadas complicaciones técnicas. Un ejemplo de esta política es el título que te presentamos, **Death Rally**, un juego que nos recuerda a programas como *Super Off-Road* o *Micromachines*. La violencia, sin embargo, es ahora mucho mayor, ya que el coche que tienes que manejar está equipado con un armamento completo: ametralladoras, minas y cohetes. Por supuesto, según avances a lo largo del juego podrás ir comprando nuevos repuestos para tu potente y peligroso vehículo, e incluso cambiar su carrocería para adaptarla a territorios más peligrosos, tal y como, por supuesto, hacen los contrarios. Se trata, en conjunto, de un producto apto para los más acérrimos amantes de las carreras de velocidad y violencia extremas. Sobre la pantalla del PC, por supuesto.







GP MANAGER 2

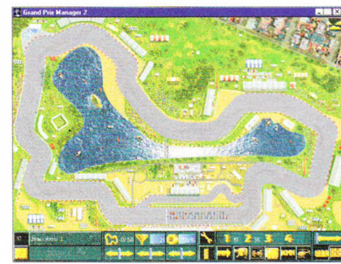
COMPAÑÍA: MICROPROSE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

Por fin ha llegado hasta nuestras manos la segunda parte de este estupendo programa creado por Micropose.

Grand Prix Manager fue un gran éxito en el campo de las carreras. Ahora nos ofrecen la segunda parte, con unos gráficos de calidad mucho mayor, repletos de pequeños detalles que le otorgan gran apariencia, y una jugabilidad fuera de toda duda. Imprescindible para amantes de las carreras que quieran poner a prueba su habilidad, no sobre la pista, sino detrás de los equipos.





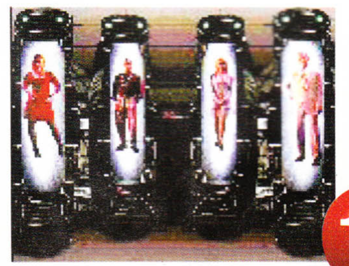


VIRTUAL CORPORATION

COMPAÑÍA: MICROFORUM ● DISTRIBUIDOR: SOFTWARE 2000

Por fin llega a nuestro país un programa basado en el reconocimiento de voz totalmente en castellano. **Virtual Corporation** te permite, bajo el entorno Windows 95, controlar todos los comandos y acciones de este curioso título, con la ayuda de un micrófono, el cual viene incorporado en el paquete original. El juego es bastante curioso, ya que su objetivo consiste en convertirse en el presidente de la corporación en la que trabajas. Como no todo en la vida es dura labor, aparecen además varios subjuegos que te permitirán entretenerte cuando descanses de tu trabajosa jornada.





PREVIEW

COMANCHE 3

COMPAÑÍA: NOVALOGIC ● DISTRIBUIDOR: E. ARTS

Una de las simulaciones de vuelo más curiosas de cuantas hemos podido ver en los ordenadores personales llega ya a su tercera parte.

Tras el sorprendente fiasco de su programa del género *Comanche Vs. Werewolf*, Novalogic ha recuperado dignamente la compostura para crear este producto de gran calidad. Se trata del entrañable helicóptero de siempre, el potente Comanche, rodeado, por supuesto, por las nuevas características de los programas del momento, prácticamente imprescindibles en cualquier juego que se precie. Entre todas ellas hay que destacar la calidad gráfica, un factor de capital importancia en los simuladores de vuelo. No lo dudes y acércate a este título si eres un amante de las alturas.

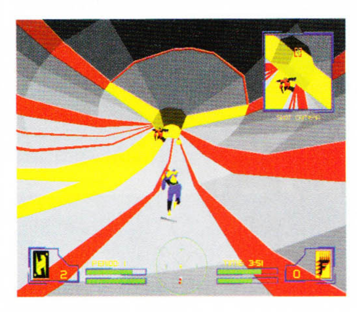


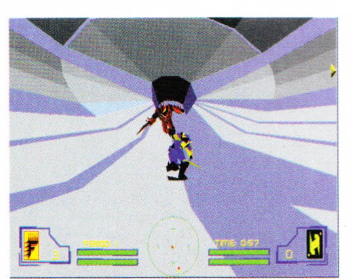


HYPERBLADE

COMPAÑÍA: ACTIVISION ● DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.



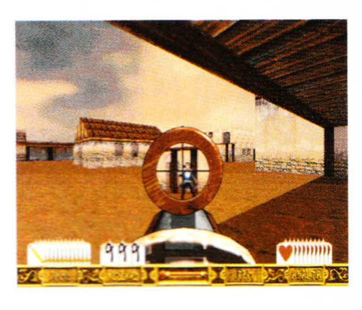




Los deportes futuristas siempre han tenido un gran éxito entre los usuarios de videojuegos para ordenadores personales. Cabe recordar ejemplos como el de *Speedball,* de los programadores Bitmap Brothers, en cualquiera de sus dos entregas. En **Hyperblade** tomarás activa parte en una competición mezcla de *hockey* sobre patines y violencia callejera. Cabe comentar que, además de meter goles en la portería enemiga, también podrás golpear con saña al contrario e incluso decapitarle. Puede parecer demasiado "bestia", pero la verdad es que resulta muy divertido jugar con él. Además, el título permite utilizar las posibilidades de las nuevas tarjetas gráficas 3D, mejorando notablemente la representación en pantalla.

OUTLAWS

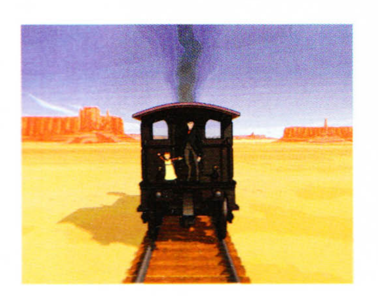
COMPAÑÍA: LUCAS ARTS ● DISTRIBUIDOR: ERBE

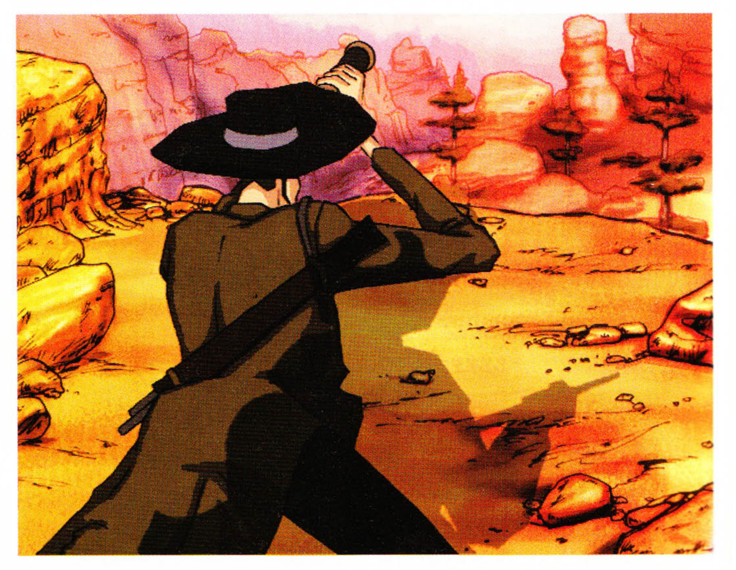




Dark Forces llega al Lejano Oeste. El nuevo juego de los señores de la imponente LucasArts te permitirá jugar a una especie de *Doom* ambientado en el violento Oeste norteamericano de finales del siglo pasado, en el que controlarás al *sheriff*. Con una presentación de las que quitan el hipo (algo ya habitual en los productos de Lucas...), este título encandilará a todos los seguidores de esta clase de programas.



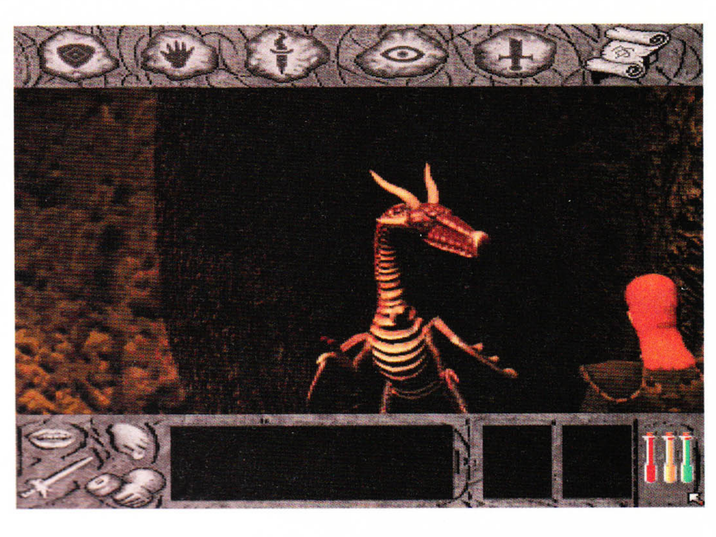




Aunque el motor gráfico puede resultar bastante extraño (admite modos VGA y Super VGA), una vez te acostumbres a él se te hará bastante divertido participar en los duelos bajo el sol que te ofrece el programa. Como ocurre en este tipo de juegos, girar cualquier esquina puede suponer la muerte... o la relativa gloria de seguir vivo. Otro aspecto que debo destacar es el elevado números de armas de época que tienes la posibilidad de utilizar: desde un simple revolver a escopetas y ametralladoras de época.

Estamos convencidos que junto a *Jedi Knight* (segunda entrega del excelente *Dark Forces*), este producto tendrá un gran éxito entre todos vosotros. Es una apuesta más que segura.

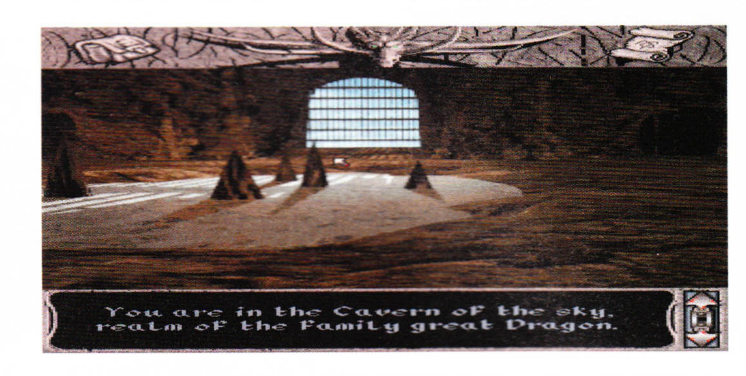




DRAGON LORE II

COMPAÑÍA: CRYO INTERACTIVE ● DISTRIBUIDOR: ERBE

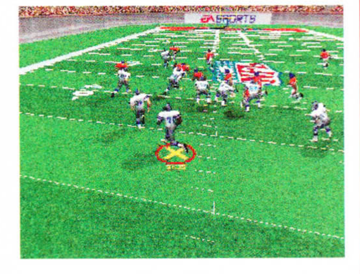
El programa *Dragon Lore* original podía o no gustarte, pero lo que no se le puede negar es su indudable calidad técnica. Fue uno de los primeros programas que utilizaban *render* en todo su desarrollo. Aunque esto te quitaba libertad de movimiento por los distintos escenarios, mejoraba la calidad técnica. En **Dragon Lore 2** se sigue este mismo esquema, aunque la libertad de movimiento es algo mayor, y la calidad gráfica se mantiene en la misma línea. Ahora el protagonista ha cambiado (ya no se trata del mismo personaje), y su misión no consiste en vengar a sus padres, sino en convertirse en un poderoso mago. Para ello deberá recorrer un vasto territorio en su afán de conseguirlo. Como en esta ocasión la magia ocupa un lugar mucho más importante, debes jugar con los diferentes talismanes y objetos mágicos que encuentres para mejorar tu experiencia y así aumentar el nivel de poder que posees. Parece que los señores de Cryo regresan al buen camino. Esta producción merece que le prestemos atención.



MADDEN NFL '97

COMPAÑÍA: EA SPORTS ● DISTRIBUIDOR: E. ARTS

Aunque el fútbol americano no es muy seguido en nuestro país (ahora las retransmisiones televisivas están cambiando esta norma), Electronic Arts va a distribuir por estos lares su particular versión informática. El programa cuenta con 2 CDs, y mientras que en el primero te encontrarás con el juego en sí, en el segundo John Madden (un famoso comentarista de una cadena televisiva norteamericano), te enseñará mediante vídeos y explicaciones sobre pizarra cómo dominar este algo rudo deporte. Por otra parte, podrás ver una breve reseña histórica acerca de todos los distintos equipos que componen la NFL, es decir, la liga americana.





JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES

COMPAÑÍA: SIR-TECH ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Los juegos de rol casi nunca se han basado en historias actuales, y mucho menos bélicas. En la secuela de *Jagged Alliance* (un juego que nunca atravesó nuestras fronteras oficialmente), controlarás una serie de comandos guerrilleros. Lo más destacado de este juego son sin duda sus posibilidades multijugador, siendo este modo realmente divertido. Quizás sus gráficos no sean nada del otro mundo, pero lo disfrutarás si tienes posibilidad de jugar contra un amigo.



MARATHON 2

COMPAÑÍA: MARATHON ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

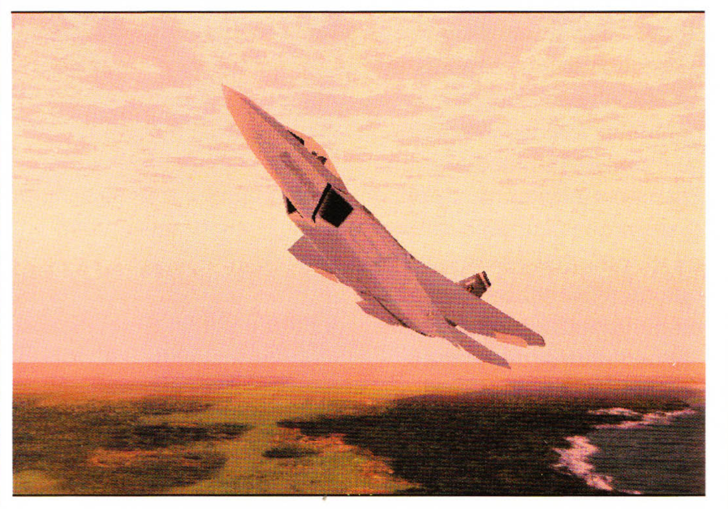


La compañía Marathon se ha decidido por fin a presentar en el mundo de los PCs su particular visión de los arcades en tres dimensiones. Se trata de la segunda parte de Marathon, que en su día fue un éxito sin precedentes pero sólo vio la luz para la plataforma Macintosh. Se trata de un programa que promete hacer sombre a *Duke Nukem 3D* y *Quake*, los dos grandes reyes del género. Los gráficos poligonales que te ofrece son de gran calidad, así como los personajes que pueblan sus intrincados senderos. No va a tardar mucho en llegar a la calle, de modo que tú mismo podrás comprobar las cualidades de este título.

F-22 LIGTHNING

COMPAÑÍA: NOVALOGIC ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Otro juego bastante esperado es este **F-22 Lightning**, de Novalogic. Al igual que ocurre con *Comanche 3*, se ha hecho bastante de rogar su salida al mercado, pero es que los responsables de la compañía han decidido preparar mucho los programas, para conformar los mejores simuladores. Ambos van por buen camino para conseguirlo, y en nuestro comentario de próximos meses os informaremos de si lo han logrado. De **F-22** cabe destacar principalmente los gráficos Super VGA y los preciosistas escenarios, además del modo en red, que es especialmente divertido.



WIZARDRY NEMESIS

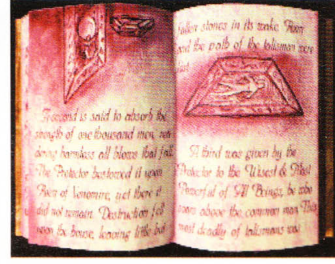
COMPAÑÍA: SIR -TECH ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Los señores de Sir-Tech han adaptado su conocida saga de rol *Wizardry* al género de las aventuras gráficas. En **Nemesis** dispones de 5 CDs repletos de información, en los que se mezclan hechizos, monstruos, castillos, cuevas... la libertad es total. Tu objetivo es destruir a Nemesis, un antiguo demonio que te pondrá las cosas bastante difíciles.



Tu única esperanza es recuperar los talismanes Nitherin, únicas herramientas mágicas capaces de acabar con el reinado de terror del infame demonio.





CAPTAIN QUAZAR

COMPAÑÍA: STUDIO 3DO ● DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.

Para finalizar nuestro recorrido por las *previews* de este mes, contamos con un título muy especial. Este juego proviene de las consolas 3DO, y nos introduce en un simpático personaje, un superhéroe que produce más risa que miedo, y que responde al nombre de Captain Quazar. Se trata de un divertido arcade donde debes acabar con todos los villanos que se te pongan por delante en un curioso "mapeado" isométrico. Los gráficos son buenos, y el juego está diseñado para el entorno Windows 95.



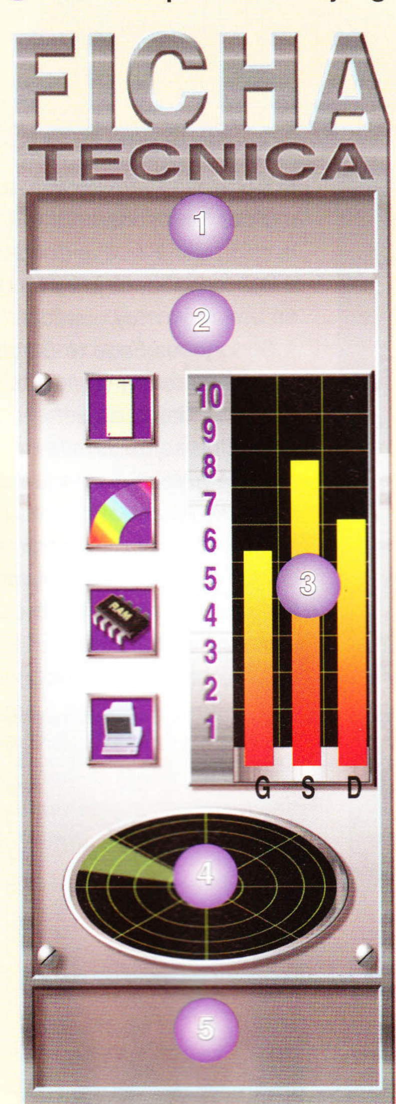




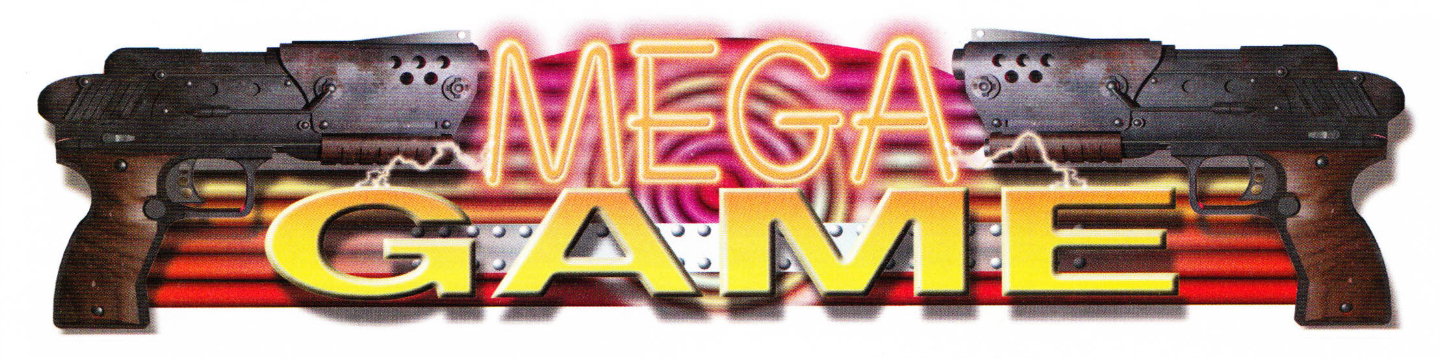


La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



ÍNDICE



TOMB RAIDER

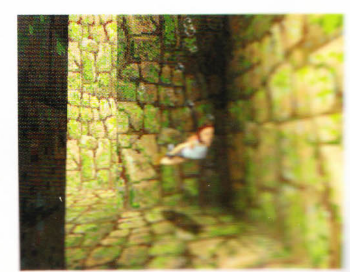
Cada día hay menos juegos que provoquen un sabor de boca tan exquisito como el que nos ha dejado este Tomb Raider, un título que marcará época por unas cualidades técnicas y artísticas únicas.

Cuando ya pensaba que nada podría sorprenderme dentro del mundo de los videojuegos, llegó hasta mí **Tomb Raider**. Core siempre ha sido una compañía que ha cuidado especialmente sus productos (*BC Racers*, *Thunderhawk 2: Firestorm*, etc.), pero el trabajo realizado con este título es francamente impresionante.

El argumento es de lo más común, pero su protagonista no... Resulta extraño encontrar a una bella damisela como personaje principal de un título de este calibre (raros son los protagonistas femeninos de agraciada figura en los videojuegos, tan largamente asociados a unos "hombretones" hechos y derechos...). La única excepción que nos viene a las mientes es *Phantasmagoria*. Os aseguramos que Lara Croft es uno de los personajes más "majos" de la historia del videojuego.

Se trata de la hija de Lord Henshingly, un famoso aristócrata, y ejerce de aventurera en sus ratos libres. Es decir, se trata de una especie de Indiana Jones en versión femenina. Se ha ganado su reputación a pulso gracias a sus descubrimientos en el Himalaya, y allí empieza el argumento de esta aventura. La acción comienza en plena montaña, cuando nuestra heroína descubre, en compañía de su *sherpa* (un habitante del lugar que ayuda a montañeros), un misterioso templo abandonado. Ni corta ni perezosa, Lara se encarama por los riscos para abrir la compuerta que le conduce a la aventura y la introduce en un juego muy especial.

Si conoces *Fade to Black*, rápidamente comprenderás el funcionamiento de este juego. La acción se desarrolla de manera parecida, aunque Lara posee más movimientos que Conrad, el protagonista del juego de Delphine. Avanzas por escenarios tridimensionales, disparando contra todo bicho viviente, recogiendo objetos de utilidad y solucionando *puzzles*. La protagonista salta, corre, dispara con dos pistolas y posee una capacidad atlética encomiable.



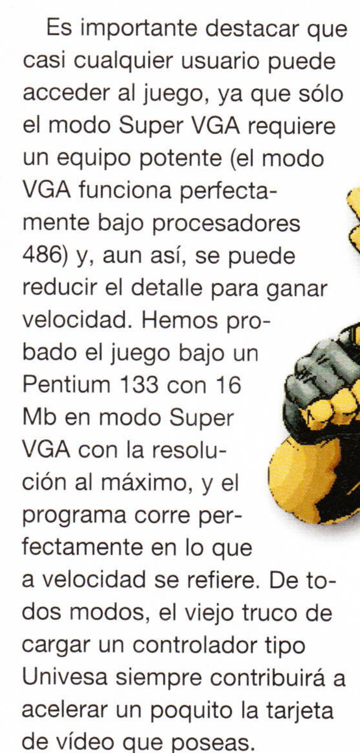


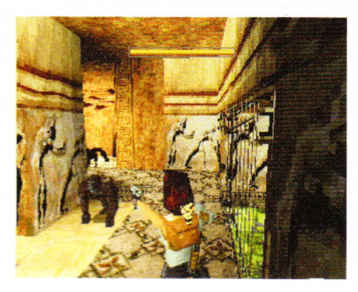

Sin embargo, se echa de menos un poco de cohesión entre los distintos escenarios (Lara recorrerá cuevas heladas, selvas amazónicas, templos mayas...), ya que de repente pasas de un paisaje helado a una selva, y no obtienes ningún tipo de información acerca de la misión. Simplemente debes avanzar y encontrar la salida de cada nivel. Menos mal que de vez en cuando se han incluido vídeos con imágenes "renderizadas" que te ayudan a seguir el desarrollo.

El aspecto técnico es realmente increíble. No sólo los expertos señores de Core han diseñado su propio programa de Cad para poder generar los escenarios tridimensionales, sino que han trabajado todos y cada uno de los pormenores del juego hasta el más mínimo detalle. Los personajes han sido realizados en tres dimensiones, con gran cantidad de polígonos. En efecto, te parecerá sorprendente, pero vas a encontrar cualquier detalle que se te ocurra en tus fieros y desalmados enemigos. Un claro ejemplo de ello son los lobos babeantes, de los que puedes ver hasta los colmillos si estás jugando con el modo de vídeo Super VGA.

Los escenarios han sido cuidados "a tope" y, aunque verás fallos en las 3D (como una estatua plana que rota contigo), disfrutarás desde huellas en la nieve hasta lianas que cuelgan de cualquier grieta. Respecto al punto de vista de la cámara, normalmente sigues la espalda de la protagonista, pero de vez en cuando te muestran puntos de vista excepcionales, como planos cenitales o nadir.

Es importante destacar que casi cualquier usuario puede acceder al juego, ya que sólo el modo Super VGA requiere un equipo potente (el modo VGA funciona perfectamente bajo procesadores 486) y, aun así, se puede reducir el detalle para ganar velocidad. Hemos probado el juego bajo un Pentium 133 con 16 Mb en modo Super VGA con la resolución al máximo, y el programa corre perfectamente en lo que a velocidad se refiere. De todos modos, el viejo truco de cargar un controlador tipo Univesa siempre contribuirá a acelerar un poquito la tarjeta de vídeo que poseas.









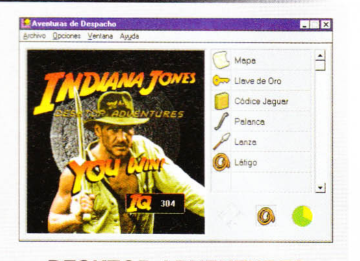
ALTERNATIVAS



FADE TO BLACK
Delphine•Electronic Arts
Un sistema de juego muy parecido al que posee *Tomb Raider*.



TIME COMMANDO
Delphine•Electronic Arts
Una videoaventura trepidante realizada en tres dimensiones.



DESKTOP ADVENTURES
LucasArts•Erbe
El último viaje de Indy, antecesor masculino de Lara Croft.

Una parte importante del juego la generan los efectos de luz. Los gráficos varían sustancialmente dependiendo de la luz que recibas en las distintas habitaciones. Los reflejos en los objetos o en la misma protagonista están magníficamente realizados; es difíciles encontrarlos mejores en otros juegos (te aseguro que la luz supera incluso la de los escenarios

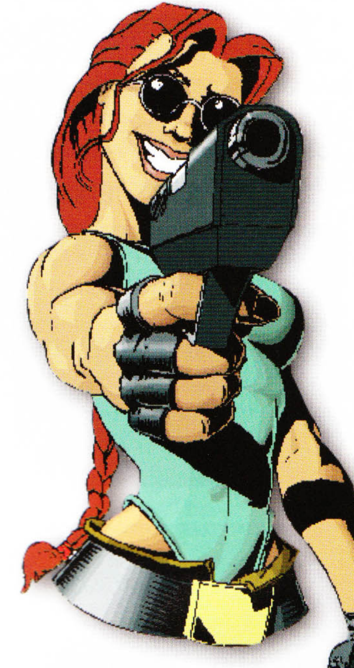
MEGA GAME

de *Quake*). Un efecto realmente bonito es aquél que aparece cuando buceas por algún pasadizo. Además de las burbujas que indican que estás gastando aire de tus pulmones (los abundantes de Lara, por supuesto, que le permiten respirar mucho más que al resto de mortales...), están las luces, que al unirse al agua producen unos efectos preciosos.

El único aspecto penoso dentro del apartado gráfico se da en las animaciones, como la que sirve de *intro*. Utilizan una técnica de compresión un tanto lastimosa que las destroza completamente (aun así se puede ver lo buenas que eran...). Si tienes en cuenta que el juego ocupa cerca de 300 *megas* (aunque te parezca que ocupa el CD entero) nos parece bastante mal que no hayan trabajado un poco más esta parte del juego, por otro lado muy importante.

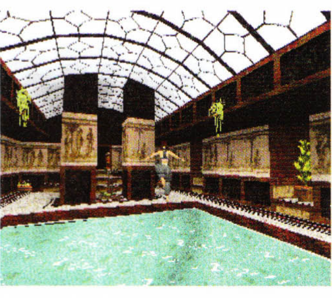


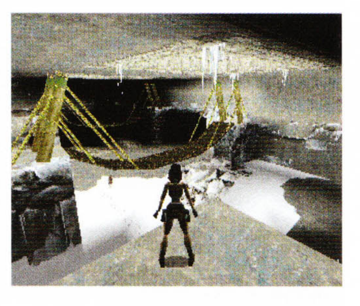
En lo que se refiere al sonido, los señores de Core parecen haberlo dejado un poco de lado, sobre todo por las melodías. El sonido ambiente, en cambio, sí está bastante trabajado. Las goteras, los chapuzones de la protagonista o las pisadas suyas o de los enemigos están muy conseguidas. Es una verdadera lástima que no aparezca una melodía que acompañe este preciosista despliegue de efectos sonoros con la suficiente calidad.









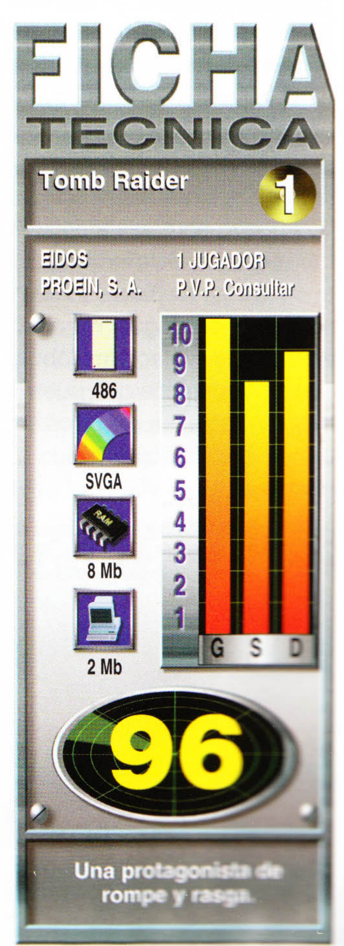


La jugabilidad del producto es alta, y aunque en ocasiones resulta difícil, siempre encontrarás la solución al misterio. Es aconsejable, por supuesto, salvar cada cierto tiempo, ya que Lara puede perder la vida en situaciones comprometidas, y os aseguramos que durante el juego aparecen bastantes.

La calidad de este título está fuera de toda duda. Se nota que los programadores de Core han trabajado bastante tiempo en su realización, y el resultado final merece la pena. Por último, cabe destacar el nivel que transcurre en la mansión de Lara, en el que aprenderás a controlar sus movimientos y las acciones de su mano. Todo un juego que nos hace ansiar la segunda entrega, la cual sin duda los señores de Core tienen ya en preparación. Esperemos que no se demore en el tiempo, aunque con **Tomb Raider** tenemos disfrute para rato.

A. Greppi / A. Vegas









El RAC es una de las pruebas capitales del Campeonato, en la que siempre se perfila el nuevo ganador. Esta vez, el resultado sólo dependerá de tu habilidad para mantener el coche dentro de los límites de la pista a una velocidad de vértigo.

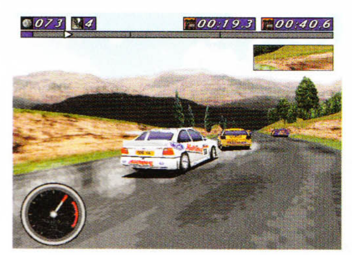


RALLY CHAMPIONSHIP

El comienzo del programa es prometedor: tendrás la sensación de encontrarte frente al televisor. Disfrutarás de unas secuencias de vídeo que recogen impresionantes escenas de la competición real, que más tarde podrás apreciar entre tramo y tramo.



Lo primero que destaca en este sólido producto es la posibilidad de elegir la mayor parte de las características de las carreras, gracias a la amplia gama de opciones que te ofrece. Éstas hacen referencia a los más diversos aspectos, como el modelo del coche, el tramo, el tipo de control, el modo de la carrera, los daños cuando se produce un choque, los adversarios en el recorrido, el cambio automático, etc. Esto se puede convertir en un pequeño inconveniente, pues te hará saltar de una pantalla a otra demasiadas veces.



En función de tu tiempo disponible, tienes la posibilidad de jugar en modo Campeonato (se ajusta al máximo a las normas del *rally* real: daños en los coches, reparación de averías, condiciones meteorológicas, etc), Arcade (con tiempo limitado para cada tramo, que se ampliará al llegar a los *check-points*), Individual (en el que practicas en cualquiera de los 28 tramos que forman el *rally*) o en modo Cronometrado (la carrera será contra el reloj). De todas formas, aunque optes por la opción más larga y real, siempre será posible grabar el Campeonato en un determinado punto. En partidas posteriores puedes comenzar desde el tramo donde lo abandonaste... momentáneamente (¿quién habló de retirarse?).

RECOMENDADO

Otro apartado importante del programa está relacionado con el modelo de coche con el que vas a participar. Debes elegir entre estos seis modelos: Subaru Impreza Turbo (el coche del último campeón), Ford Escort RS Cosworth (el de nuestro campeón), Renault Maxi Mégane, VW Golf Gti 16v, Skoda Felicia y Proton Wira. Hay una descripción detallada de las características técnicas de todos ellos, complementada por una locución y una imagen del vehículo en 3D. Como ves, no se ha dejado pasar ningún detalle respecto a la veracidad del juego. Este aspecto se puede apreciar claramente tanto en el diseño de los coches como en el de cada uno de los tramos. En ambos casos se ha reproducido fielmente la realidad, empleando mapas de texturas en las más de 250 millas que forman el trazado oficial del *rally*. Además, cuenta con tres vistas, a cual de ellas más espectacular: vista exterior, vista interior con salpicadero y











vista interior sin él. Todas ellas transmiten una gran sensación de velocidad, aunque la última es la que ofrece el nivel más increíble de realismo por lo que se refiere a las reacciones del coche.

En función de la vista seleccionada, los sonidos se perciben con mayor o menor intensidad. Proceden de las carreras reales, por lo que las frenadas, derrapajes, cambios de marcha, choques e indicaciones de tu copiloto te harán sentir la emoción de las grandes velocidades. El sonido se complementa con pistas de Audio CD , aunque puedes eliminarlas para no distraer tu atención.



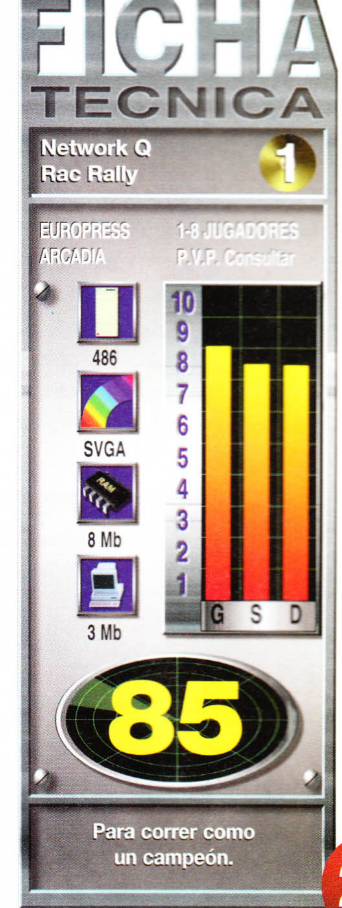
El nivel de dificultad de la prueba lo determinarás tú mismo, en función de tu habilidad al volante. Así, puedes competir contra otros vehículos, que se interpondrán más o menos en tu camino en función de su inteligencia, fijada por ti. (Eso sí, siempre que no disputes una carrera contra otros usuarios conectados en red). Precisamente hay que destacar esta última opción, puesto que este tipo de competición conlleva fuertes dosis de entretenimiento. También las tiene después para alguno, sobre todo para el que logra el primer puesto.

El detalle de los gráficos que forman los tramos es sorprendente, más aún cuando el tipo de superficie, el paisaje y las reacciones del coche dependen en gran medida de las condiciones climáticas. Tienes que atravesar tramos soleados, lluviosos, nevados o con niebla, todos ellos de día o de noche.

(Existe, por lo demás, una opción que te permite conducir siempre bajo un sol radiante, pero con ella te perderás detalles como el barro o las gotas de la lluvia sobre el cristal). Por supuesto, además del tiempo, existen otros factores que influyen a la hora de afrontar una carrera, como el tipo de superficie sobre la que se va a correr (asfalto, gravilla, barro y hielo) y la longitud del tramo en cuestión.

Por último, para realizar una conducción mucho más precisa, tendrás que poner especial atención en el tipo de neumático que vas a utilizar. Si quieres obtener el máximo rendimiento de tu vehículo, debes ajustar la dureza de la suspensión, el reparto de la frenada, las relaciones del cambio y la sensibilidad de la dirección. Desde ese mismo momento, estarás en condiciones óptimas para disputar el título a cualquier rival que se atreva a cruzarse en tu camino.

J. R. De Francisco



ALTERNATIVAS



ROAD RASH
Electronic Arts•Electronic Arts
Violencia motorizada en las carreras más salvajes del mundo lúdico.



MONSTER TRUCK
Microsoft•Microsoft
Nada mejor que una tarde en las carreras.



SCREAMER 2
Graffiti•Virgin
Escenarios de antología para uno de los maestros de la velocidad.

FINAL DOOM

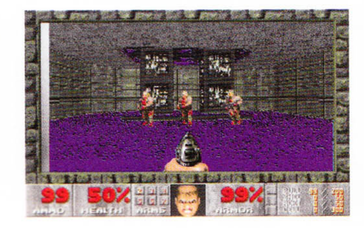
Una vez más, Doom . ¿Será realmente la versión definitiva o vamos a tener que seguir aguantando este producto lo que nos queda de eternidad?



Hace cuatro o cinco años un programa llamado **Doom** entró por la puerta de atrás de nuestros ordenadores. Los juegos han evolucionado una barbaridad, pero, pese a ello, todos reconocemos que **Doom** es un clásico al que gran mayoría de juegos actuales deben su estilo.

En su día fue una revolución que introdujo novedades esenciales para entender el panorama del software lúdico actual. Se le guarda por ello cierto respeto, que acabará perdiendo si sus programadores continúan exprimiéndolo sin cesa. En el mundo de la informática, lo que hoy es una gran innovación dentro de seis meses será obsoleto. El software es un universo en continua evolución en el que el estancamiento equivale a la muerte. Eso hacen los dirigentes de **Doom**, matarlo. La calidad gráfica y sonora y la enorme capacidad de absorber la conciencia del jugador que en su día tuvo el programa se han diluido con el tiempo. Ahora, no es capaz de soportar la comparación con juegos de igual corte, paradójicamente clónicos suyos.

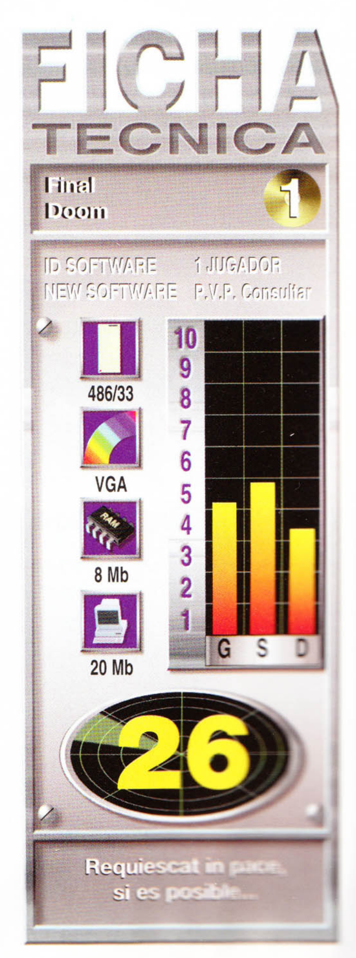
Lo que aquí tenemos son dos nuevos grupos de misiones, que traen incluido como ejecutable **Doom II 1.9.** De



ahí que las únicas novedades que incluya sean los "mapeados" de los nuevos niveles. Lo demás, como siempre. Las mismas armas, los mismos enemigos, los mismos objetos. Nada nuevo. Gráficos en baja resolución, sonidos digitales bastante limitados. No permite mirar arriba o abajo. No se puede saltar. Podríamos seguir enumerando una larga lista de propiedades que ya tienen todos los arcade 3D actuales y que aquí no aparecen. El programa no sólo es inferior a los nuevos reyes del género, *Quake* y *Duke Nukem 3D*. Es peor que juegos con bastantes más años, como el conocido *Dark Forces*.

He ahí el sinsentido de la distribución de este producto. Técnicamente no aporta nada, es el mismo de siempre; como diversión, sería bueno si el jugador no hubiese probado otros títulos posteriores. Lo más curioso del tema es que debe competir contra un título de su propia casa, y que se encuentra a años luz de calidad de éste, *Quake*. ¿Qué sentido tiene lanzar al mercado una especie de reedición de un clásico, cuando ya hemos creado un nuevo programa, de calidad sobradamente demostrada y que está arrasando? Sólo los muchachos de id conocen la respuesta. Creo que, por el bien de los jugadores y del propio programa, ha llegado el momento de que dejemos que **Doom** descanse en paz, eso sí, en el panteón de los juegos ilustres.

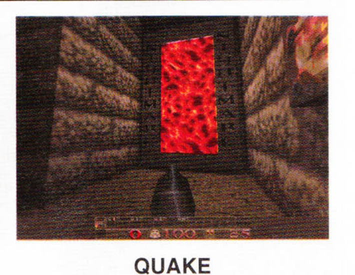
A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



ULTIMATE DOOM
id Software•New Software Center
Anterior capítulo de la segunda parte de *Doom*.



QUAKE
id Software•New Software Center
El último alarido del género, de la mano de los maestros.

3-D ULTRA PINBALL 2: CREEP NIGHT

Un ambiente tenebroso es el elegido por los programadores de Sierra para presentar su nuevo *pinball*, un emocionante recorrido a través del oscuro mundo de la tinieblas.

Hace ya algunos meses, Sierra decidió introducirse en el mundo de los juegos de *pinball* con *3D- Ultra Pinball*. Aquél fue el principio de una serie de juegos que intentan arrebatar parte del campo que domina la casa 21th Century con sus clásicos *Pinball Dreams* y *Pinball Illusions*. El resultado fue un excelente juego con varios tableros, todos ellos realizados en tres dimensiones. Pues bien, ante el éxito cosechado con el mencionado lanzamiento, ya está aquí una nueva versión del juego, esta vez con nuevos tableros y algunas mejoras en aspectos gráficos y sonoros.



Los tres tableros de los que ahora dispone el juego se enmarcan en una temática tétrica y oscura cercana al género del terror, que siempre ha sabido explotar con mucho éxito esta casa.

Se mantiene la perspectiva tridimensional, en unos tableros con muchos objetos, rampas y secretos que harán que, tras jugar muchas horas, siempre quede algo nuevo. Como en la anterior versión, este título no usa tableros que necesiten múltiples pantallas para ser abarcados. Aquí todo el tablero se adapta a la pantalla. Por ello, los gráficos de las bolas y demás objetos son pequeños y pueden desconcertar en un principio al jugador. Sin embargo, el movimiento es bueno, suave y muy realista, y además puedes ajustar los efectos de la inclinación del tablero y de la gravedad de la bola.





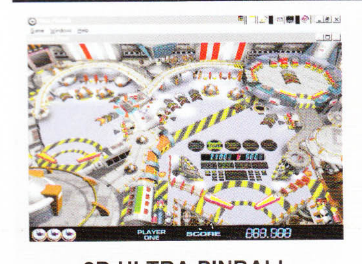
El aspecto sonoro está muy bien cuidado, como suele ocurrir en todas las producciones de la potente compañía de la genial Roberta Williams. Melodías entretenidas y no muy repetitivas, a las que se suman voces digitalizadas de mucha calidad, cumplen sobradamente con las necesidades de los jugadores. Los tableros son relativamente diferentes entre sí y es posible utilizarlos de manera separada o bien todos juntos, partiendo de uno inicial y pasando luego sucesivamente por el resto de tableros existentes.

El programa es entretenido, aunque quizás llegue a aburrir tras unas horas de juego, pues la variedad de tableros es limitada (un problema de todos los *pinball*). Está bien realizado y asegura muchas horas de entretenimiento a los que gusten de estos programas.

A. J. NOVILLO



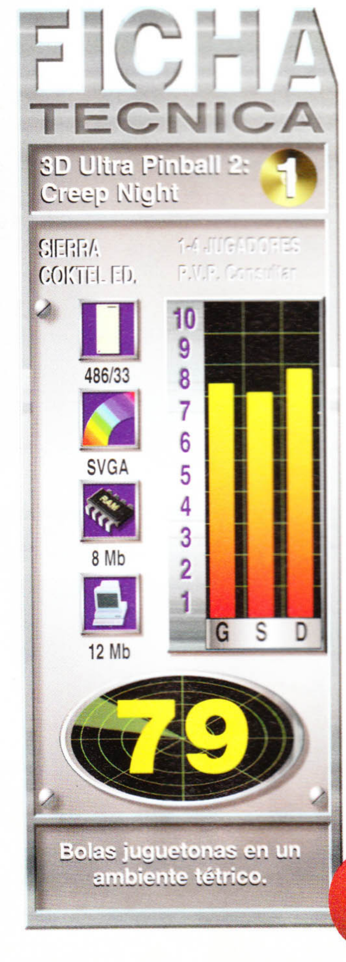
ALTERNATIVAS



3D ULTRA PINBALL
Sierra•Coktel Educative
La primera parte de este estupendo *pinball*.



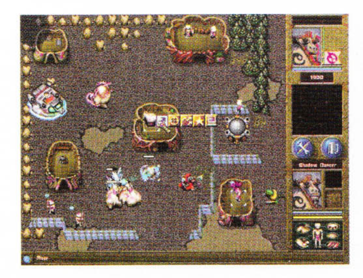
PRO PINBALL: THE WEB
Empire•Arcadia
Empire también se atrevió a internarse en el género.



JUEGOS

WarWind

Para los todos los amantes de la estrategia, llega hasta nosotros WarWind, un juego con la suficiente calidad pero que no aporta nada nuevo al panorama lúdico existente.







Si has visto *Warcraft II* y *Command & Conquer*, ya sabes todo lo que hay que saber sobre este título creado por SSI y DreamForge.

Debes realizar una serie de misiones con éxito. Para ello es necesario construir diversas instalaciones, explotar recursos y establecer una buena estrategia militar para aplastar a tus enemigos antes de que lo hagan ellos contigo. Cada instalación proporciona distintos beneficios a la comunidad. Ten cuidado con los recursos: son limitados. En el terreno de la estrategia hay que comparar el ataque con la defensa para vencer a las hordas invasoras, pero no se puede bajar la guardia.

Hay cuatro razas diferentes. Cada una de ellas tiene unas características, habilidades e ideas políticas determinadas. La elección de una raza u otra definirá el transcurso de una misión. Cada raza dispone de unas misiones determinadas que, más o menos, se ajustan a su forma de ser (violenta, constructiva, etc).



Lo cierto es que el juego aporta escasas novedades. La mecánica es idéntica a los títulos mencionados. Cada unidad dispone de habilidades propias y energía vital limitada que va perdiendo a medida que sufre daños. Se pueden obtener nuevas unidades en las tabernas a cambio de un buen sueldo, como si fueras un auténtico mercenario.

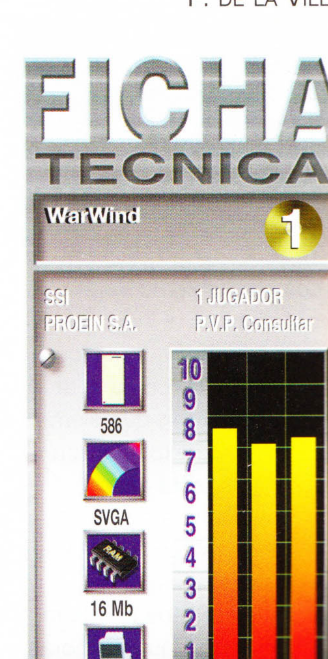
El juego presenta unos buenos gráficos y un sólido diseño de pantallas y decorados. La calidad de las animaciones se corresponde con la de los gráficos; no hay nada que objetar en este aspecto. También incluye secuencias animadas que, si bien no tienen una calidad sorprendente, son bastante curiosas. Por otro lado, el sonido de **WarWind** se podría calificar como bueno, sin nada que destacar en especial.

Por supuesto, como viene siendo habitual en los últimos tiempos, se puede jugar en red. Además, incluye un editor de escenarios similar al del archiconocido *Warcraft II*.



En definitiva, un juego majo, sin más. Buenos gráficos, sonido aceptable y muy, muy poca originalidad.

F. DE LA VILLA



ALTERNATIVAS



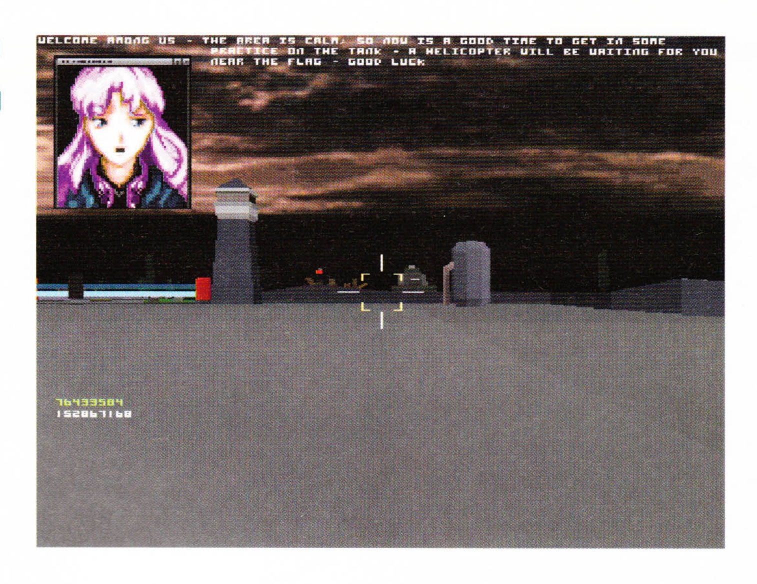
WARCRAFT
Blizzard•Arcadia
Uno de los mejores programas que combinan estrategia y arcade.



COMMAND & CONQUER
Westwood•Virgin
El mejor programa de estrategia bélica del pasado año.

METAL RAGE

La ciudad estaba totalmente desierta. Nadie circulaba por sus largas calles. De pronto, una extraña vibración empezó a dejarse oír, una vibración que se convirtió en estruendo cuando llegó ese extraño mastodonte de guerra.

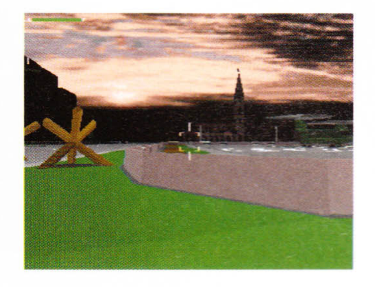


Cuando la paz reina en una ciudad es que las cosas no van bien del todo. Toda sociedad tiene sus brutales momentos de guerra. Las ciudades que presenta **Metal Rage**, de Titus, no podían ser menos, y se han apuntado a la moda *pon una guerra en tu ciudad*.

Las que recorres en tus distintas misiones son de lo más variopinto y detallistas. En su interior verás desde la típica casa de vecino con su porche y su jardincillo hasta la iglesia local, a tu entera disposición, por cierto.

El modo de juego no podía ser otro que una revisión de los arcades tridimensionales, primos lejanos del tío *Doom*. Además, muy a su pesar, se acerca bastante más a éste que a un simulador de tanque. En efecto, de simulador sólo tiene una perspectiva, y no se mete tan de lleno en el mundo de los tanques como para ser nombrado con el honroso nombre de simulador.

Los gráficos del juego son distintos según el punto de vista que elijas. Si miras al cielo, por supuesto los gráficos te parecerán una maravilla, pues es una textura perfecta, que cuenta con unos atardeceres con cúmulos de nubes digitalizadas que harán que "te chupes los dedos".



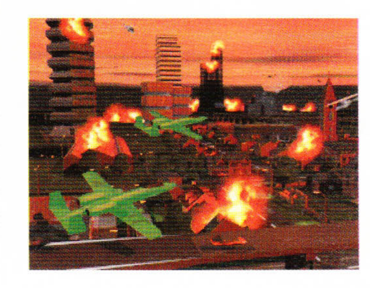
Si bajas un poco la vista, se pierde el encanto. Verás unas toscas y poco atractivas estructuras en tres dimensiones totalmente caducas. A nadie van a sorprender lo más mínimo; tan sólo pueden crearte un hondo desánimo.

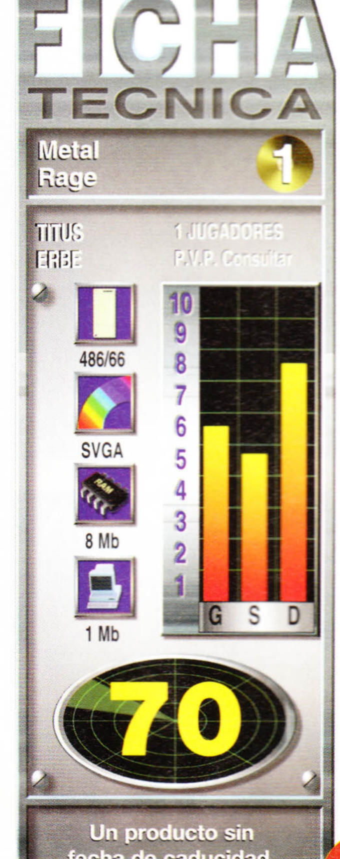
Los sonidos del juego, por otro lado, son también dignos de mofa, ya que en ellos te encuentras unas tristes melodías, unos penosos efectos sonoros y, por si esto fuera poco, unos lamentables diálogos. Éstos tienden a basarse en ruidos casi guturales, intentando así romper las fronteras del lenguaje, o más bien para ahorrarse doblarlo.

Bueno, ¿pero el juego, en general, cómo está? Pues, sin contar todas estas penurias, me veo en la obligación de humillarme y contar a los lectores que he disfrutado las partidas con él como el que más, y que hacía mucho que no me lo pasaba tan bien con un programa de estas características. Sin engañarnos, ¿a que eran mejores esos juegos "cutres" del pasado?



V. SÁNCHEZ





ALTERNATIVAS



SCORCHED PLANET
Virgin•Virgin
Simulador de *similar* estilo que *Metal Rage*.



SPEED RAGE
Telstar•Proein, S.A.
Más simulación, esta vez con el único parecido del nombre.



Si eres un fan incondicional de los personajes de cómic, Heavy Metal te encantará. Nada más y nada menos que Ironman y X-O Manowar te están esperando en él.

En esta ocasión Acclaim te presenta un juego de acción en toda regla cuyos protagonistas son dos conocidos personajes de cómic. Para jugar puedes elegir a Ironman o bien a X-O Manowar, según tus preferencias personales. Ambos disponen prácticamente de las mismas habilidades y armas, por lo que la elección apenas tiene importancia en el desarrollo.

El juego se desenvuelve en un escenario bidimensional con diversos efectos que ayudan a mejorar el resultado final. Esto se consigue gracias a un *scroll* multidireccional bastante bien realizado. Está estructurado en varios planos y consigue una buena sensación de profundidad en los gráficos.



Sin embargo, el protagonista no puede situarse en otro plano, mientras que los enemigos sí son capaces, un detalle que no le resta capacidad lineal al juego.

Los protagonistas no disponen de gran variedad de movimientos. Se puede atacar con un láser, con patadas o con puñetazos, aunque estos dos últimos apenas se utilizan. También se puede volar.



Sin embargo, se tiene una energía limitada en cada vuelo que, por fortuna, se recupera de forma automática. Con este movimiento se pueden eliminar numerosos enemigos y descubrir zonas escondidas.

La mecánica del juego se reduce a ir pasando a través de las diversas zonas, eliminando a los enemigos hasta llegar al final de la fase, donde nos espera un jefe enemigo con bastante "mala uva".

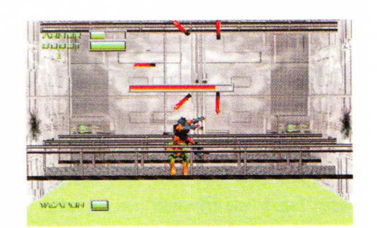
En cuanto a los gráficos, **Heavy Metal** no llama la atención. Los escenarios gozan de pocos detalles y son un tanto toscos. En su favor se puede decir que son variados, al igual que los enemigos. Por otra parte, la animación de los personajes está bien realizada. Todo ello queda aderezado con diversos efectos y explosiones que ayudan a mejorar la calidad gráfica del programa.

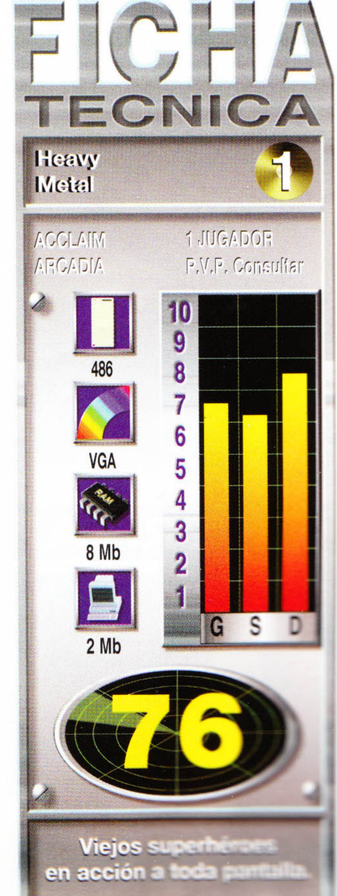
Los efectos sonoros son sencillos y de una calidad media dentro de lo habitual. Algunos de ellos desentonan un poco, pero uno casi no se da cuenta de ello en medio de la acción. La música, simplemente, no está mal.

En pocas palabras, **Heavy Metal** es un buen arcade de acción que resulta, sobre todo, entretenido. Tanto los gráficos como los sonidos son susceptibles de mejora, pero tienen la calidad suficiente como para pasar un tanto desapercibidos mientras se juega.

F. de la Villa







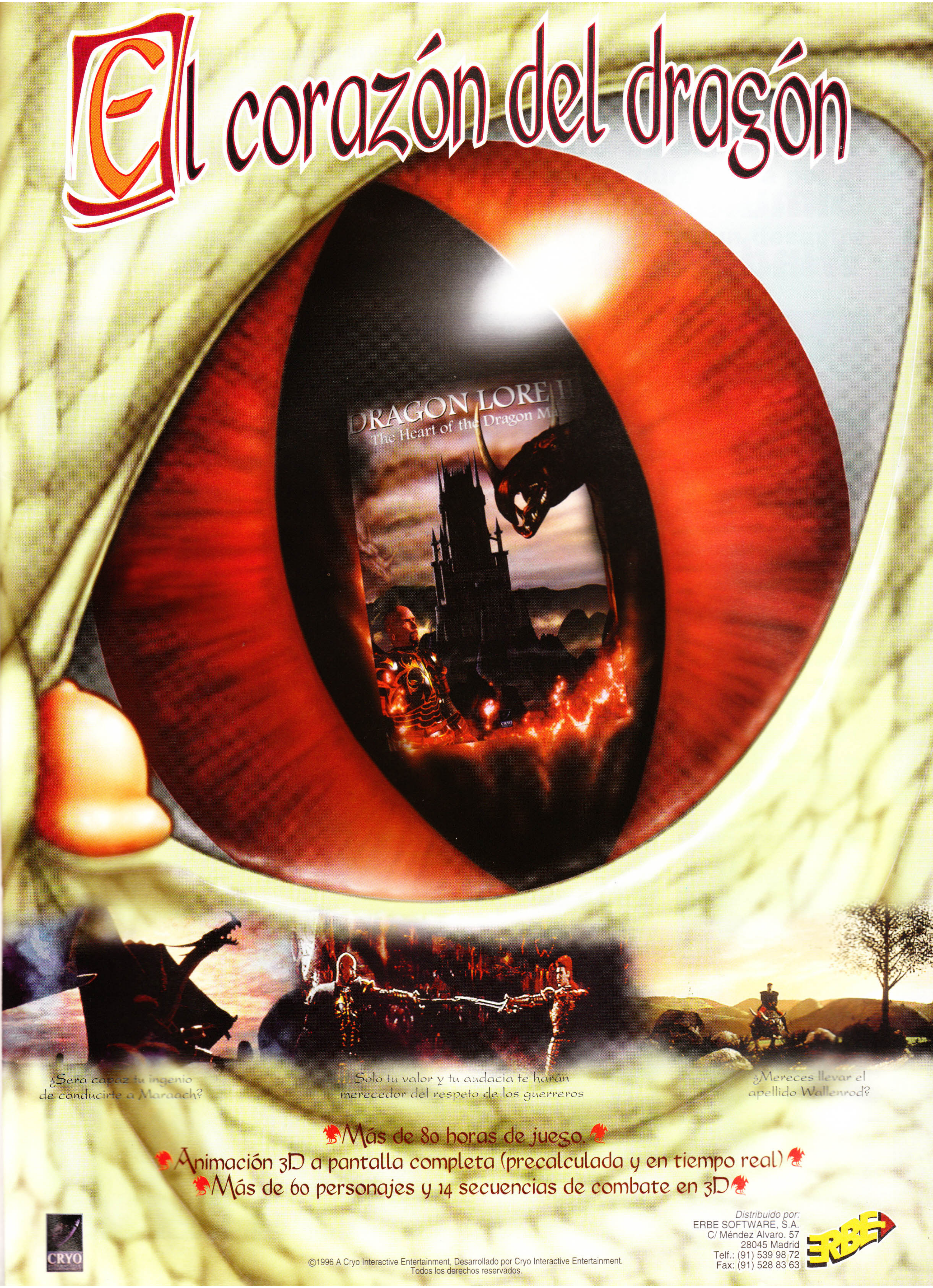
ALTERNATIVAS



DRAGONHEART
Acclaim•Arcadia
El retorno de los caballeros y los dragones.



JUDGE DREDD
Acclaim•Arcadia
La sólida conversión de la taquillera película con Stallone.


El corazón del dragón
DRAGON LORE II
The Heart of the Dragon Ma
¿Sera capaz tu ingenio de conducirte a Maraach?
Solo tu valor y tu audacia te harán merecedor del respeto de los guerreros
¿Mereces llevar el apellido Wallenrod?
Más de 80 horas de juego.
Animación 3D a pantalla completa (precalculada y en tiempo real)
Más de 60 personajes y 14 secuencias de combate en 3D
CRYO
Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
C/ Méndez Alvaro. 57
28045 Madrid
Telf.: (91) 539 98 72
Fax: (91) 528 83 63
ERBE
©1996 A Cryo Interactive Entertainment, Desarrollado por Cryo Interactive Entertainment.
Todos los derechos reservados.



Microsoft Flight Simulator for Windows 95

Mi avioneta me conducía en picado a una muerte segura. En el último momento mi pericia como piloto parecía que me iba a salvar, pero entonces todo cambió. El avión iba más rápido y los paisajes tenían más colorido.

Microsoft Flight Simulator es un juego que no necesita presentación. Revolucionó el mercado, cambió un poco el concepto que se tenía de los simuladores de vuelo y, por si todo esto fuera poco, sorprendió a propios y extraños por su fidelidad a la realidad, jamás alcanzada de una manera tan radical.

Si quieres volar sobre los rascacielos de Nueva York, puedes hacerlo; si te apetece volar sobre un París cubierto de nubes, vete preparando la avioneta que allá vas. A los más madrugadores, ¿os apetecería surcar el azul cielo de Los Ángeles a las seis de una fría mañana?

Por si esto fuera poco, no sólo cuentas con la posibilidad de disponer de todas estas ciudades para tu gozo personal, sino que han sido creadas en los ordenadores con todo lujo de detalles. Han puesto adecuadamente las más grandes avenidas, y los más que monumentales rascacielos, por si los quieres raspar con las hélices de tu rápido y fiel avión.

Hasta ahora, los perniciosos usuarios de software lúdico que crean que lo saben todo pensarán: "Pero si todo esto ya me lo sabía yo, si este juego ya tiene como un año y pico de existencia". Y lo que le contesto yo a este tipo de usuarios es: "¡no tan rápido, por favor!"

El juego del que estoy hablando no es sino la versión definitiva de lo que ya es hoy todo un clásico de la informática. Y, siendo como es de la casa de software más famosa del mundo, Microsoft, no podría tardar mucho en salir el juego con total compatibilidad, (más bien, sólo para), su archifamoso y criticado Sistema Operativo Windows 95.





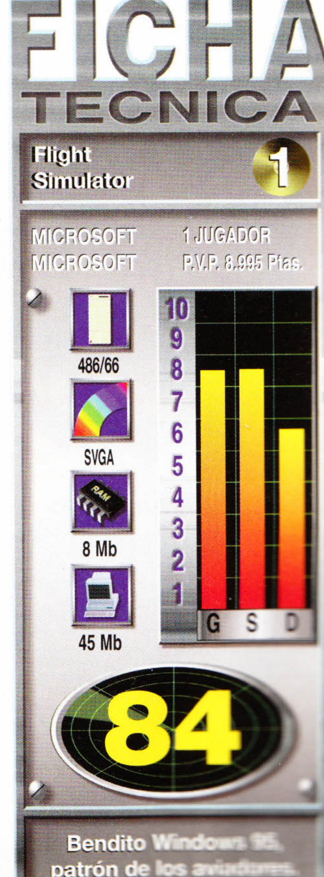


Los cambios en el programa son escasos. El juego va bastante más rápido, el *scroll* de los gráficos es mucho más fluido, los sonidos moradores del programa que, todo hay que decirlo, son realmente espectaculares, han mejorado en calidad. En fin, junto a tantos otros aspectos, los cambios son meramente anecdóticos, y, todo hay que decirlo, de una efímera sorpresa.

Aún así, siempre es agradable encontrarse con un juego de simulación tan bonito y perfeccionista, en el que tu misión no tenga que ver ni mucho menos con matar a cientos de supuestos enemigos en casos de extrema guerra postapocalíptica.

V. Sánchez

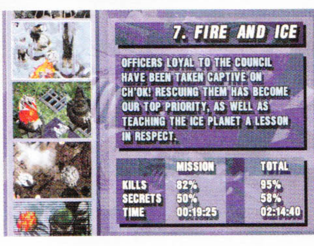




ALTERNATIVAS



A.T.F.
Jane•Electronic Arts
Continuación del programa *US Navy Fighters*.



FIRE FIGHT
Epic Megagames•Electronic Arts
Si no te gustan los simuladores, atrévete con un "matamarcianos".

S.T.O.R.M.

En un planeta que tiene todos sus recursos energéticos agotados, la dura lucha por el praxilium, única energía útil, puede dar lugar a un desastre mundial... si tú no lo impides.

Los programadores de Electronic Arts te traen un arcade de acción trepidante en el que debes ser protagonista de una aventura que desembocará en el fin del mundo como ahora lo conocemos, o en un estado de bienestar permanente. En este caso la causa de las luchas es un material radioactivo, el praxilium, de capacidades mayores que el plutonio o el uranio. Tras el fin de las energías basadas en restos orgánicos, la nuclear se es el centro de la sociedad.

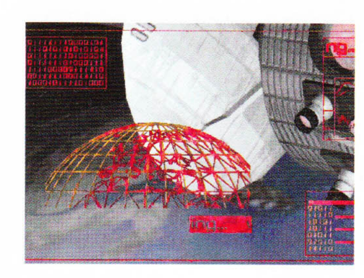
El futuro energético del planeta se encuentra a 15.000 pies bajo el océano, donde se ha encontrado la mayor veta de praxilium de la Tierra. Sin embargo, por ciertas razones desconocidas, la producción ha sido paralizada. Tu misión consiste en llegar hasta la explotación y descubrir a qué se deben estas alteraciones del orden. La aventura se divide en tres partes, cada una de la cuales ocupa un CD-ROM completo, con objetivos son diferentes.

En primer lugar, recorres numerosos niveles superando las dificultades que la naturaleza interpone en tu camino, como tiburones, pulpos y otros seres abisales. Pero no serán ellos tus únicos problemas. Otras agencias energéticas mundiales enviarán submarinos y buzos contra ti. Una vez hayas alcanzado la explotación, debes encontrar el taladro entre una serie de cuevas, y defender la base contra un ataque de tus rivales. La tercera parte es una sorpresa con tintes mitológicos que dejaré que descubra cada jugador.



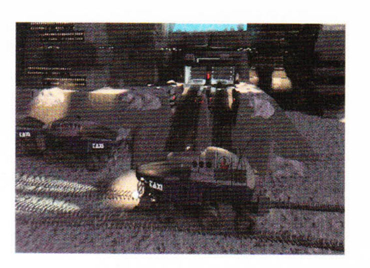
Este programa, tras la intensa sinopsis que te acabamos de mostrar, es un arcade horizontal, similar a los *shoot'em up*, pero con características propias que le confieren un interés adicional y una originalidad bastante en desuso hoy en día.





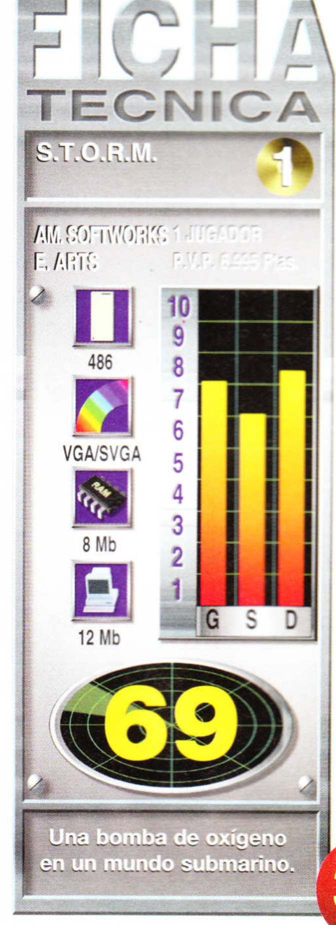
Manejas el STORM, un submarino de última generación que está dotado de las más modernas armas y de varios buzos. Tu misión es recoger repuestos para tus armas, así como oxígeno y objetos varios. El conjunto es innovador y entretenido, con un nivel de dificultad progresivo bien dosificado que permite "engancharse" con el juego pero que requiere bastantes horas de dedicación.

El aspecto gráfico está muy trabajado. El movimiento es excelente, con unos giros

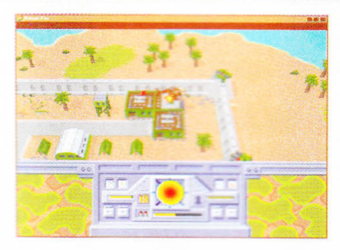


muy bien realizados y *scroll paralax*. El sonido también está acorde con la calidad del producto, con buenos efectos sonoros y melodías bastante bien conseguidas. El resultado global es un programa muy bien realizado, divertido y bastante original.

A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



RETURN FIRE
Warner Int.•New Software Center
Feroces batallas con todo tipo de armamento moderno.



FIRE FIGHT
Epic Megagames•Electronic Arts
Un "matamarcianos" de los reyes del shareware.

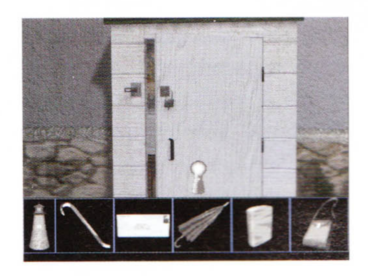
JUEGOS

LIGHTHOUSE

Sierra vuelve por sus fueros. Una nueva videoaventura de excelente presentación que está cargada del ya habitual halo de misterio presente en sus últimas producciones.

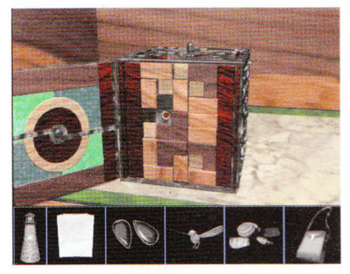


Sin lugar a dudas, Sierra es una de las casas de programación de mayor prestigio dentro del mundo del software de entretenimiento, con una reputación ganada a lo largo de los años gracias, en buena medida, a las excelentes videoaventuras que ha realizado



en estos años. Hasta la entrada en el mercado de LucasArts, era el líder claro, y ahora se encuentra en una lucha encarnizada con esta casa y otras para recuperar ese trono. Series superventas como *King Quest*, las aventuras del desesperado *Larry Laffer* o el devenir espacial de *Space Quest* son sólo la punta de iceberg de una muy prolífica carrera de los muchachos de Roberta Williams. Si bien no hace mucho nos sorprendieron con aventuras de la calidad de *Urban Runner* o *Gabriel Knight II*, ahora, con este **Lighthouse**, vuelven a la carga con otra historia cargada de oscurantismo, tinieblas y desasosiego.

Deberás ponerte en la piel de una escritora que, buscando la inspiración perdida en la gran urbe, se traslada a una casita junto a la playa. Allí recibirá una llamada de socorro de un vecino que vive en un antiguo faro. En ese momento comenzará tu arriesgada aventura. Comenzarás tu investigación en el faro y descubrirás las extrañas indagaciones que ha estado llevando a cabo tu peculiar vecino. En ese momento, una extraña criatura de un mundo paralelo secuestrará al bebé del dueño del faro y se lo llevará a su mundo. Tu objetivo es recuperar a la pequeña y volver a la dimensión normal. Por lo que se puede discernir tras esta sinopsis, te encuentras ante un juego de argumento siniestro, en el que debes agudizar tu ingenio para resolver una serie de situaciones típicas de videoaventura, mezcladas con *puzzles* similares a los que aparecen en *7th Guest* o *11th Hour*.

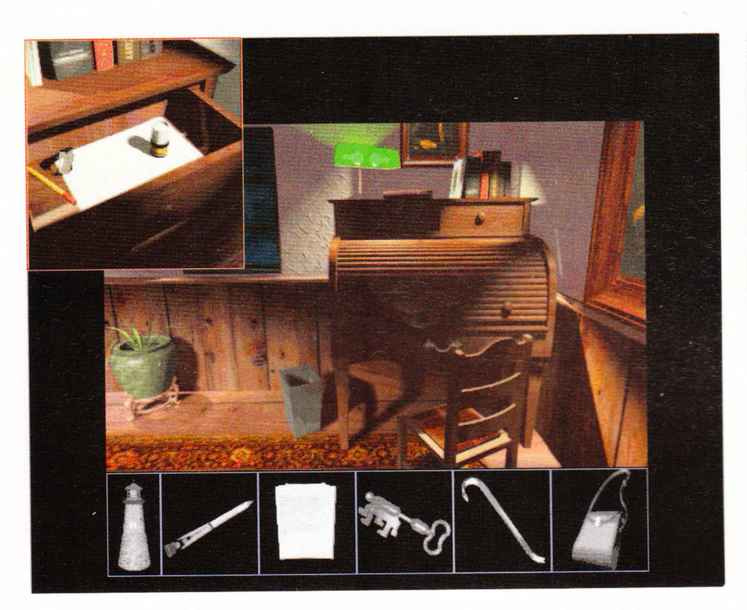


RECOMENDADO

El sistema de juego implementado difiere de los que ha usado la casa hasta el momento; es más sencillo de manejar. Dispondrás de un único puntero que realizará todos las acciones que sean necesarias : coger, abrir, cerrar, mover, etc. Para desplazarte por el "mapeado" también utilizarás este puntero, que adquirirá forma de flecha para indicar las direcciones en las que puedes deslizarte. Algunas veces esto produce cierta confusión, pues no se ve claro cómo salir de una habitación o cómo moverse. Por otro lado, la dificultad del juego es bastante elevada, por lo que no es extraño que el jugador se quede estancado al poco de jugar y no consiga avanzar demasiado al principio. Se requiere mucha paciencia, una probada experiencia en la resolución de videoaventuras y, por qué no, un solucionario.









Los aspectos técnicos son buenos, como suele ocurrir con las producciones de Sierra. Gráficamente, el programa es excelente, con magníficos decorados "renderizados", al igual que los personajes que van apareciendo, que no son demasiados. Al presionar sobre los objetos, se verán ampliados, con una apariencia gráfica sobresaliente.

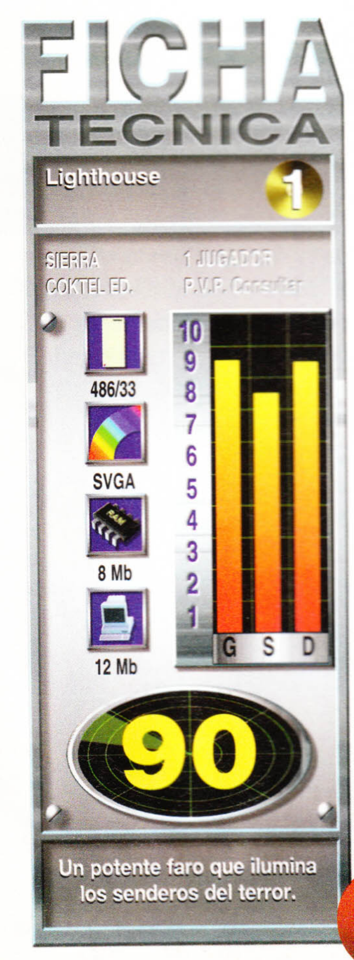
No se muestran demasiadas animaciones, y las que hay son buenas, aunque aparecen en formato entrelazado, por lo que se verán esas molestas rayas horizontales que se perciben con este tipo de vídeo. Todas las voces del juego son digitales y, desgraciadamente, se encuentran en inglés. Su calidad técnica es buena, como también lo es su entonación e interpretación. Tan sólo cabe encontrarle una pega, y es que no podrás ver los mensajes escritos en la pantalla, lo cual exige un nivel de inglés coloquial bastante elevado.

Por otro lado, es bastante importante salvar el juego con frecuencia pues, aparte de la dificultad ya mencionada, el programa tiene la insana costumbre de quedarse colgado cada cierto tiempo. Es un problema que viene produciéndose en algunos de los últimos títulos de Sierra, y que se deriva probablemente de que no han depurado completamente el código del juego. Es un error relativamente grave que una casa del prestigio de *Sierra* no debería permitir, pero, pese a ello, del juego sólo se pueden decir buenas palabras. Es muy bueno gráficamente, con una historia interesante e intrigante y melodías capaces de ponerte los pelos de punta.



Es, en conjunto, una videoaventura de primera línea que vuelve a colocar a Sierra en lo más alto del negocio, mientras estamos a la espera de la llegada del la séptima entrega de *Larry*, que promete ser una nueva explosión de humor y sexo del genial Al Lowe. Hasta entonces, podemos disfrutar, y sufrir, muchas horas con esta excelente y difícil aventura.

A. J. NOVILLO



Un potente faro que ilumina los senderos del terror.

ALTERNATIVAS



SHERLOCK HOLMES 2
Electronic Arts•Electronic Arts
Primera aventura del conocido detective, sin gráficos digitalizados.



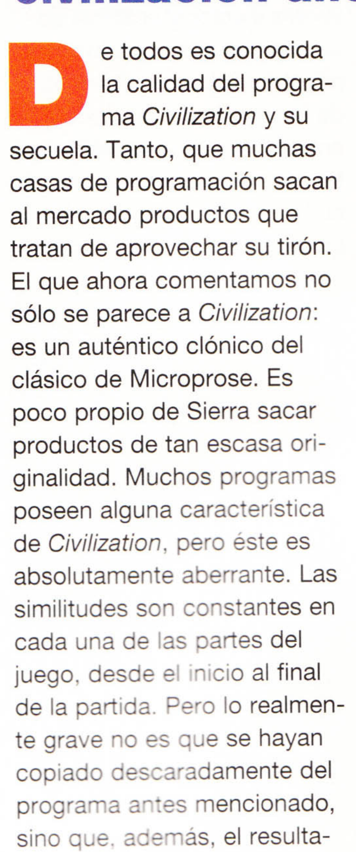
BROKEN SWORD
Revolution•Virgin
Los templarios protagonizan esta trepidante aventura atemporal.



URBAN RUNNER
Sierra•Coktel Educative
Aventuras a lo largo de una tenebrosa ciudad.

Rise & Rules of Ancient Empires

Continúa la larga estela de *Civilization*. Una vez más, está en tus manos dirigir con  un poco de energía y mucho de astucia los recursos de una civilización ancestral hasta convertirla en todo un Imperio.



De todos es conocida la calidad del programa *Civilization* y su secuela. Tanto, que muchas casas de programación sacan al mercado productos que tratan de aprovechar su tirón. El que ahora comentamos no sólo se parece a *Civilization*: es un auténtico clónico del clásico de Microprose. Es poco propio de Sierra sacar productos de tan escasa originalidad. Muchos programas poseen alguna característica de *Civilization*, pero éste es absolutamente aberrante. Las similitudes son constantes en cada una de las partes del juego, desde el inicio al final de la partida. Pero lo realmente grave no es que se hayan copiado descaradamente del programa antes mencionado, sino que, además, el resultado sea bastante peor que el original.







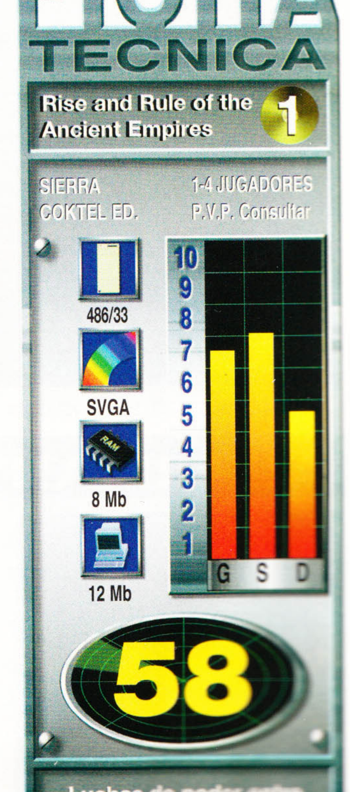
Encarnas al líder de una civilización desde su nacimiento. Como en *Civilization*, dispones de unos *settlers* con los que fundar una ciudad. A partir de ahí, debes crear más ciudades, edificios nuevos, potentes ejércitos, y todo lo necesario para formar un imperio. Hasta aquí, nada que no conocieras. Como novedad, el control de los recursos de cada ciudad se realiza con unas barras deslizantes, de modo que si quieres mucha técnica, tendrás que disminuir la investigación y la agricultura. Poco más hay de novedoso.

En lugar de avanzar temporalmente, en todo momento te mantienes dentro de tu civilización. Dispones de infantería, ligera, mediana y pesada, caballería, ligera o pesada, arqueros y barcos. Además, hay un nuevo personaje, el filósofo; ayudado por los militares, crea caminos, comparte conocimientos entre ciudades, etc.



Puedes jugar con cuatro jugadores, conectados por módem o controlados por el ordenador. Gráficamente, el juego es correcto. Hay animaciones, pero son escasas y repetitivas. El sonido es bueno, con unas melodías bien conseguidas. Programación correcta para un producto poco original.

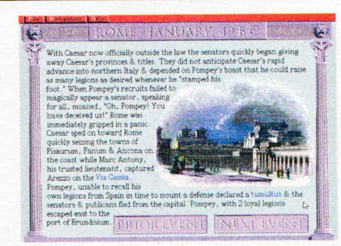
A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



CIVILIZATION II
Microprose•Proein, S. A.
La excelsa segunda parte del gran programa de la estrategia.



WAR COLLEGE
Gametek•Proein, S. A.
Estrategia militar ambientada en diferentes épocas.

Diviértete volando con Flight Simulator

INCLUYE GRATIS:
Creador de aviones y aeropuertos

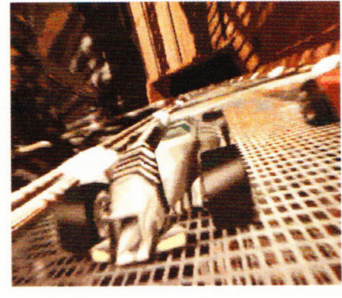


Microsoft

ABETO EDITORIAL

De venta en quioscos y librerías o llamando al Tel.: (91) 661 42 11

Megarace II





Miles de telespectadores están ansiosos de que la sangre corra en las violentas carreras de coches a muerte de un programa televisivo con una audiencia masiva.

Este producto te conduce a un mundo futuro, desalmado y sometido a la televisión, al estilo de la película *Perseguido*. El programa de televisión con más audiencia es **Megarace 2**: se trata de una especie de *reality show* en el que los concursantes deben participar en sucesivas carreras y ganar a toda costa para conseguir diversos premios. Pero estas carreras son un poco especiales, porque los vehículos llevan toda clase de armamento y la única regla es que no las hay.

Los coches (puedes elegir entre tres modelos con diferentes motores, resistencia a impactos y velocidad punta) están preparados para incorporar dos armas frontales y otras dos traseras, con sus correspondientes municiones. Entre las armas es posible encontrar lanzamisiles de diverso poder destructivo, dispositivos capaces de arrojar minas altamente explosivas o cargas de aceite, que salen justo detrás tuyo cuando te siguen de cerca, etc.

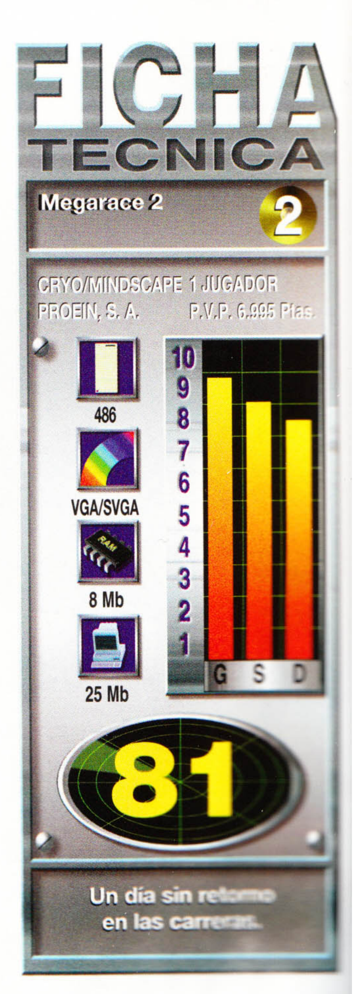
Una vez en la carrera, hay que situarse en los tres primeros puestos para poder continuar sin ser eliminado. A la hora de utilizar tus armas contra otros vehículos, debes tener en cuenta que los demás también llevan armamento y son más numerosos, por lo que la mejor estrategia es escapar. El coche puede soportar una cantidad limitada de daños (por golpes con los demás vehículos, con los bordes de la pista, o al ser alcanzado por armamento hostil); si la barra indicadora de estado llega a cero, pierdes el concurso y la partida habrá acabado.

Al ganar una carrera se obtiene una suma de dinero y una pieza de equipo que aleatoriamente puede ser munición o dispositivos lanzadores de algún tipo. Con el dinero obtenido en la carrera, podrás reparar los daños del coche y comprar nuevos armamentos y municiones para la siguiente prueba, hasta completar los seis circuitos existentes.

El juego tiene muchos vídeos con los presentadores del concurso **Megarace 2**, que sirven para enlazar las diferentes etapas del juego (carrera, premios, compra de armas y reparación del coche, etc.). Los abundantes vídeos son francamente buenos, el nivel gráfico es excelente y el control de los coches está bien conseguido: pero se echan de menos más circuitos, armas y tipos de coches y menos vídeo, que después de dos o tres partidas pierde su interés.

W. Lewin





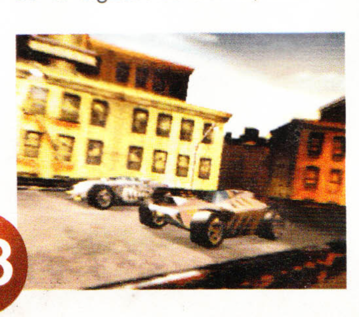
ALTERNATIVAS



SCREAMER 2
Graffiti•Virgin
La segunda parte parte de este estupendo simulador deportivo.



NEED FOR SPEED S.E.
Electronic Arts•Electronic Arts
Con el anterior, este programa ocupa el podio del género.





DRÁSCULA

El nuevo lanzamiento de DDM nos introduce en el siempre misterioso mundo de los vampiros mediante una aventura repleta de buen humor y buenas intenciones.

Ha llegado hasta nuestras manos el último producto de la productora española Digital Dreams Multimedia, una de las escasas empresas nacionales que se mantiene en el mercado del software de entretenimiento. Si bien sus lanzamientos hasta ahora han ido destinados al sector de mercado de series bajas, con precios muy asequibles y unas cualidades no demasiado reseñables, con **Dráscula**, el primero de los lanzamientos para la nueva temporada, intentan elevar el nivel de sus productos para alcanzar un puesto importante en el mundillo.

El programa en cuestión es una videoaventura de características similares a *Monkey Island* y todos sus clónicos. La historia es una adaptación bastante peculiar de la ya clásica novela *Drácula*, de Bram Stoker. Te pones en la piel de un joven especulador que viaja hasta Transilvania con intención de vender al misterioso conde Dráscula unas parcelas en Gibraltar. Durante su estancia conoce a una bella damisela que será posteriormente secuestrada por el pérfido doctor (algo machista, como veréis en la introducción), para cumplir con sus planes de posesión del mundo. Será objetivo tuyo rescatar a la hermosa ninfa de las garras del villano. Como puedes ver, la adaptación se aleja bastante del romanticismo del original, captado para la inmortalidad por la genialidad de Francis Ford Coppola en su película *Drácula de Bram Stoker*.

Para implementar esta sinopsis han utilizado un interfaz de usuario cómodo. Al subir el puntero del ratón a la parte superior de la pantalla, aparecen las distintas acciones. Si presionas el botón derecho del ratón, aparecen unos cuadrados en la pantalla con distintos iconos que representan cada acción más los objetos que posees.

Todas las conversaciones están implementadas mediante voces digitales, en castellano, aunque también aparece el texto en la pantalla. Se agradece encontrar una videoaventura con voces en nuestro idioma, aunque se nota la falta de actores de doblaje profesionales en el mundo de los juegos. El carácter "barriobajero" introducido en algunos personajes roza lo grotesco, en un fallido intento por forzar las situaciones cómicas. El aspecto sonoro está muy bien trabajado, con melodías CD-Audio variadas para cada escenario, aunque un poco repetitivas.

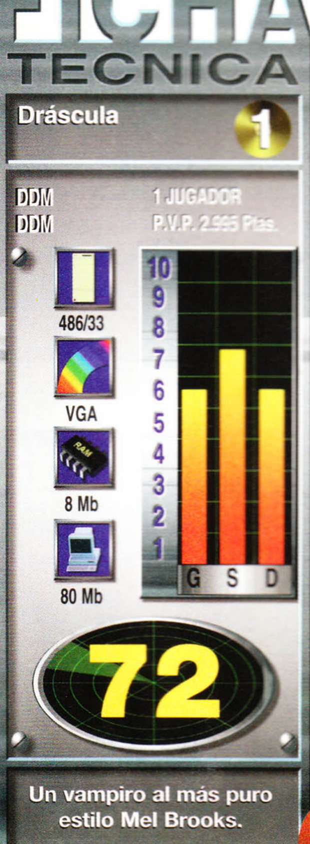
Los gráficos son lo peor del programa. No es que los escenarios o los *sprites* sean malos: están desfasados frente a los que aparecen en programas de última generación. El programa tiene difícil la competencia frente a las videoaventuras de grandes casas. Como puntos a favor se encuentran su bajo precio, la facilidad de compra y el ser un producto totalmente desarrollado en nuestro país. Su no elevada dificultad y la comicidad de algunas situaciones le hacen un producto entretenido y aprovechable.

A. J. Novillo





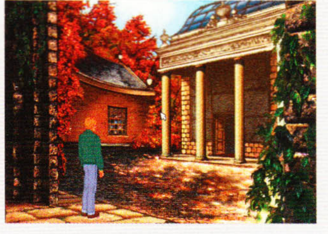




ALTERNATIVAS



SHERLOCK HOLMES 2
Electronic Arts•Electronic Arts
El gran detective en su segunda búsqueda de lo elemental.



BROKEN SWORD
Revolution•Virgin
Los templarios andan, con el invierno, algo destemplados.



3 SKULLS OF THE TOLTECS

El Lejano Oeste es un peligroso lugar, tal y como se demuestra en esta sólida producción española.

Desgraciadamente, es poco habitual encontrar software de calidad realizado por empresas españolas, especialmente dentro del mundo lúdico. Tan sólo algunas firmas tienen éxito, sobre todo dentro de la península. Tal es el caso de Dinamic, con su serie *PC-Fútbol*, tan buena vendedora como sobrevalorada por el público, o el de DDM, especializada en productos de serie baja, tanto en precio como en calidad.

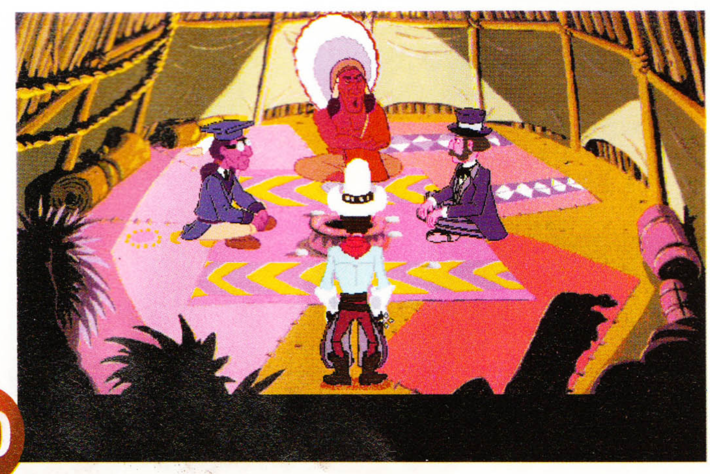
De ahí nuestra sorpresa al encontrarnos con una empresa que ha realizado un trabajo de tanta calidad como éste. Sin duda, la influencia de una multinacional les habrá motivado para trabajar duro y llegar a un producto que no sólo tendrá un importante éxito en nuestro país, sino que además tiene calidad más que sobrada para triunfar en los mercados exteriores, compitiendo con programas de compañías reconocidas en todo el mundo como LucasArts o Sierra On-Line.

El juego comienza con una excelente animación que servirá para introducirte en la historia sobre la que está basado el juego. En tu camino encontrarás a un moribundo que te pondrá sobreaviso de un secreto tesoro que los toltecas encontraron en la zona. Te dará una de las tres calaveras de oro que serán necesarias para poder llegar hasta el tesoro. Sin embargo, unos malvados mercenarios te atracarán y dejarán abandonado. A partir de ese momento, tan sólo tu astucia e inteligencia te servirán para alcanzar el objetivo del juego.

La historia está ambientada en los tiempos más gloriosos del oeste americano, y explota todos los tópicos que las







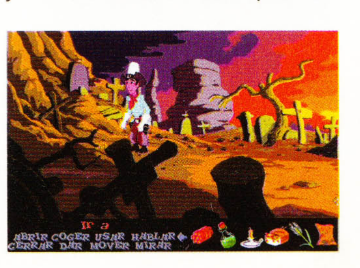


películas que el gran John Ford y otros nos han dejado: poblados indios, fuertes en los que la caballería prepara sus ataques, el caballo de hierro surcando las praderas, el pueblo con su *Saloon*, etc. Dentro de este universo deberás moverte con cuidado, observando atentamente lo que ocurre a tu alrededor. Como no podía ser de otra manera, el juego es una videoaventura al más puro estilo tradicional, dejando de lado la tendencia actual a la simplicidad de control. En la parte inferior de la pantalla encontrarás un listado con las acciones que tu protagonista puede realizar, que son las habituales en este tipo de programas: abrir/cerrar, hablar, mirar, usar, dar/coger y mover. Cuando coloques el cursor sobre algún objeto, aparecerá alguna de las opciones cambiada de color, lo que indica que si pulsas el botón derecho del ratón sobre dicho objeto, se realizará la acción que estaba cambiada de color.

RECOMENDADO

Junto a la lista de posibles acciones se encuentra el inventario con los objetos que vayas recogiendo a lo largo de la aventura. Junto a ellos, en la esquina inferior derecha, puedes hallar el icono de un mapa. En él irán apareciendo los lugares nuevos que descubras. A partir de ese momento, para volver a ellos sólo debes pulsar en el mapa.

Gráficamente, el juego se ha implementado mediante dibujos muy similares a los de un cómic. De hecho, entre



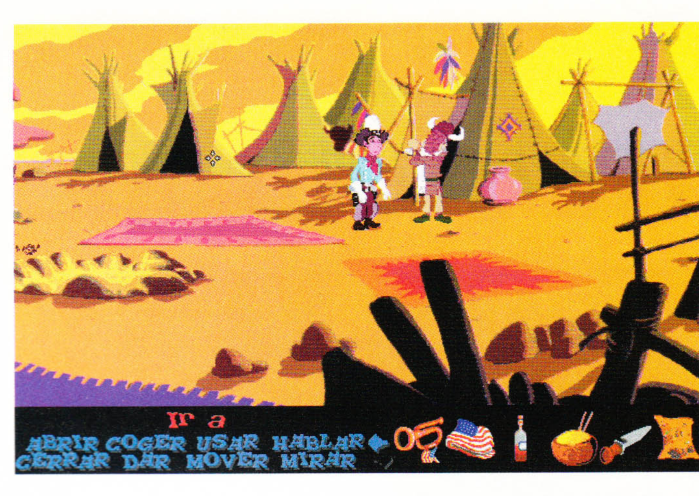


los créditos se hace una mención a Azpiri, conocido dibujante de cómics español, que ha participado en el diseño de los personajes y decorados. Ésta es una tendencia habitual en las aventuras gráficas desde que Sierra lanzase al mercado su maravilloso *King Quest VII*, al que han seguido títulos ilustres como *Full Throttle* o *Torin's Passage*. Es una posibilidad opuesta a la otra gran tendencia actual, el vídeo en tiempo real y las aventuras sobre personajes reales.

En este caso, los gráficos son muy buenos, tanto en resolución como en colorido. Los personajes son graciosos, bien realizados, con unos movimientos propios para cada caso y con un aspecto muy simpático. Cada uno de ellos representará un tópico, como pueden ser el bueno, el feo, el malo o el mexicano vago. Además, las animaciones que van sucediéndose durante el desarrollo del juego son muy divertidas; están muy conseguidas en todos los aspectos.



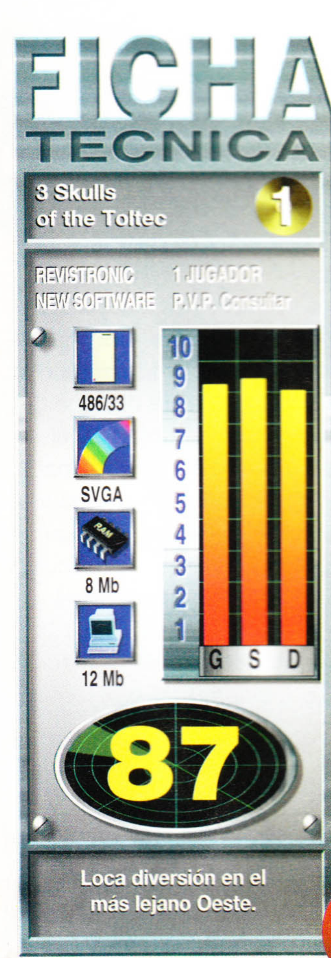
El método de manejo es sencillo. El sonido es bueno, con melodías variadas que no aburren al jugador. Y, uno de los puntos fundamentales en favor del programa, la voces digitales, al igual que los textos, están en castellano. Parece algo evidente siendo un programa nacional, pero no lo es, puesto que, siendo un producto realizado específicamente para una multinacional, su edición inicial fue en inglés para el mercado inglés. Como suele ocurrir con las voces cuando se traducen al castellano, no todas están a la altura de las circunstancias, y algunas de las mismas pueden sonar un poco, o mucho, artificiales. Todavía es difícil encontrar en nuestro país buenos dobladores para videojuegos de ordenador y consola.



En conjunto, y para resumir, el programa es de gran calidad, muy divertido, lleno de simpáticas anécdotas, con unos gráficos buenos, totalmente en castellano y con un nivel de dificultad no muy elevado, que servirá para que los menos habituados a este tipo de juegos puedan jugar sin miedo a quedarse atrapados a la media hora de jugar y tengan que pensar hasta que les eche humo la cabeza. Sin embargo, para los jugadores que tengan un mayor nivel, quizás sea un título un poco fácil. A pesar de ello, de todos modos la diversión está completamente asegurada tanto para unos como para otros. Han incluído un final totalmente de película, digno del mejor spaguetti-western de Sergio Leone y el inefable rostro de Clint Eastwood.

A. J. Novillo

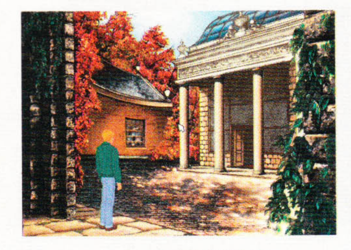




ALTERNATIVAS



SHERLOCK HOLMES 2
Electronic Arts•Electronic Arts
Segunda aventura del detective más famoso de todos los tiempos.



BROKEN SWORD
Revolution•Virgin
Los templarios han llegado con su largo brazo al siglo XX.



URBAN RUNNER
Sierra•Coktel Educative
El efusivo corredor de la ciudad nocturna en serio peligro.

JUEGOS

Necrodome

En Necrodome te sitúas en un futuro no muy lejano en el que la vida se parece mucho a la mostrada en los títulos de la serie Mad Max. Una sociedad decadente, repleta de violencia y... poco más.







De la mano de Mindscape llega **Necrodome**, un juego de acción ambientado en el futuro. El programa te sitúa en el interior de una "arena" repleta de enemigos. El objetivo es conseguir la bandera de la arena y llevarla al punto de comienzo. Es decir, es como un juego de niños un tanto sofisticado.

Como jugador seguirás la acción en primera persona. Puedes moverte a pie, de modo similar a juegos como *Heretic* o *Hexen*, o bien hacerte con un vehículo muy parecido a un tanque ligero, con torreta incluida. Dentro del mismo tienes dos posibilidades: manejar la torreta o la base. La primera dispone de movimiento propio y es el elemento más indicado para disparar a objetivos situados a cualquier altura. La segunda permite dirigir el vehículo y también disparar sobre el enemigo, pero sólo a los objetivos que estén situados justo enfrente tuyo.





Necrodome puede ser jugado en red a través de los servicios de Windows 95. Si utilizas esta modalidad de juego, puedes tomar los mandos de la base mientras otro se encarga de la torreta, facilitando la misión.

El programa tiene una presentación muy cuidada, con un interfaz de usuario vistoso y unos llamativos vídeos de introducción. Sin embargo, no se puede decir lo mismo de los gráficos del juego. Han utilizado una mezcla de gráficos vectoriales y *sprites* con un resultado bastante poco convincente. Los movimientos son más bien bruscos y las animaciones de los *sprites* dejan mucho que desear. Además, existen polígonos sin texturas que bajan la calidad de los gráficos. Es posible destacar las explosiones y las muertes de los enemigos. Estos últimos saltan en pedazos por los aires de una forma bastante espectacular. El juego dispone de vistas externas, pero son igual de llamativas que el resto del programa, ni más ni menos.



Necrodome tampoco tiene un sonido que llame la atención. Los sonidos poseen una calidad aceptable y se limitan a cumplir con su cometido. Con la música sucede tres cuartos de lo mismo, aunque existe la posibilidad de escuchar sonido de CD en lugar de música MIDI, con lo que aumenta la calidad.

Resumiendo, un título de acción entretenido hasta cierto punto, pero que no terminará de enganchar al jugador. No está mal, pero le faltan unos mejores gráficos, un sonido más cuidado y una mejor ambientación. Un auténtico desperdicio.

F. DE LA VILLA

ALTERNATIVAS



QUAKE
id Software•New Software Center
El señor de las bestias tridimensionales.



SPACE HULK
Electronic Arts•Electronic Arts
Un *Doom* espacial con *aliens* muy feos y malos...



Chessmaster 5000 Turbo

No todo consiste en eliminar marcianitos y similares dentro de los arcades, videoaventuras y demás. También hay que practicar deportes del intelecto, como el sereno ajedrez.

Chessmaster 5000 es una secuela más de la saga *Chessmaster* empezada hace algunos años por The Software Toolworks. Esta nueva edición ha visto la luz con la intención de celebrar el décimo aniversario del lanzamiento de uno de los mejores programas de ajedrez para el mercado del ordenador personal.

Por si no te habías dado cuenta, **Chessmaster 5000** es un juego de ajedrez. La mayor virtud de este programa radica en su motor de juego. Y es que este programa juega realmente bien al ajedrez, sobre todo y, como es lógico, en los niveles más altos de dificultad. Además, muy pronto se descubre que **Chessmaster 5000** es un producto muy completo. Existen numerosas opciones de configuración, diferentes niveles de juego, música y gráficos variados, y muchos detalles más que lo convierten en una auténtica delicia para los amantes de este respetado deporte cerebral.

Chessmaster 5000 aporta grandes mejoras con respecto a su predecesor. Incluye, entre otras características, un nuevo motor de juego de 32 *bits* optimizado para Pentium, nuevos tutoriales y una base de datos de partidas mucho mayor. También dispone de nuevos gráficos, sonidos y melodías.

Se pueden jugar torneos, partidas a través de módem y red y, por supuesto, partidas contra el ordenador. Para los jugadores menos experimentados existe un mentor que enseña los principios básicos del ajedrez, las técnicas más usadas, evalúa el nivel de juego del usuario y encuentra las jugadas necesarias para hacer un jaque mate.

Gráficamente el juego es realmente bueno. Existen diferentes modelos de tableros y de piezas entre las que elegir, y se pueden hacer diversas combinaciones entre ellos. La estética del programa está muy cuidada y los gráficos son de gran calidad. Además, se puede elegir entre ver una representación 2D o bien una 3D de la pantalla de juego.



Pese a ser un juego de ajedrez, dispone de un sonido que, dadas las circunstancias, es más que aceptable. Incluye multitud de piezas de música clásica en formato MIDI que suenan durante el complejo desarrollo del juego, haciendo más ameno el decurso de las partidas. También incorpora efectos sonoros que son diferentes para cada tipo de piezas.

Si te gusta el ajedrez y no posees ningún programa de este tipo, **Chessmaster 5000** es la mejor opción.

F. de la Villa



FICHA TÉCNICA

Chessmaster 5000 Turbo — 1

MINDSCAPE PROEIN S.A. — 1-2 JUGADORES — P.V.P. Consultar



486 · SVGA · 8 Mb · 36 Mb

G S D

84

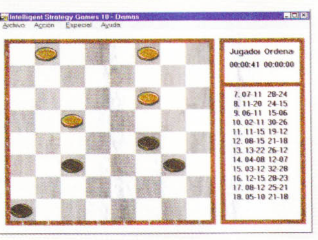
Una lección magistral de ajedrez.



ALTERNATIVAS



CHESSMASTER 4000
Mindscape•Proein, S. A.
El anterior programa de la casa, de indudable calidad.



10 JUEGOS DE INTELIGENCIA
Oxford Softworks•System 4
Puedes elegir entre diez de los mejores programas de tablero.



MUMMY: Tomb of the Pharaoh

Si piensas que los misterios de los faraones han quedado totalmente resueltos, estás muy equivocado. Si quieres comprobarlo, no tienes más que sumergirte en este juego.

En Mummy representas el papel de un agente de una compañía minera. Puede que sea un trabajo un tanto aburrido pero, al menos, te da de comer. Tus jefes te han ordenado resolver unos incidentes extraños que se están sucediendo en una excavación situada en Alejandría. Según los últimos informes, todos los problemas aparecieron tras encontrar un extraño cofre egipcio. Y ahora te encuentras en un jet privado con destino Alejandría.

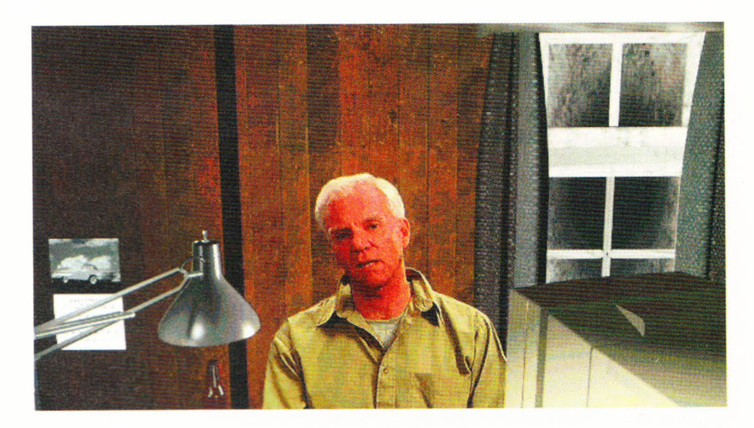
Mummy es una aventura que se juega en primera persona, es decir, dentro del personaje principal. Lo que ve el jugador es lo mismo que ve el protagonista. La libertad de movimientos, al igual que otros juegos similares, está bastante limitada. Se cambia de una localización a otra de forma brusca y no se puede mirar en todas las direcciones. Es como ver una secuencia de diapositivas que incorporan animaciones.

El sistema de juego es el clásico de cualquier aventura en primera persona. El protagonista se mueve por el escenario buscando objetos que le ayudarán a superar los obstáculos que se presenten y hablará con otros personajes que le proporcionarán pistas y más objetos.

Mummy es un título fácil de jugar, con unos *puzzles* relativamente sencillos. Su mayor atractivo son los gráficos y los vídeos de los personajes. Las escenas está realizadas con una mezcla de imágenes digitalizadas y sintéticas. La combinación de todo ello







está correctamente realizada y resulta convincente. Los vídeos tampoco tienen desperdicio. Están realizados por actores reales, entre los que se encuentra Malcom McDowell, y están bien integrados con las escenas.

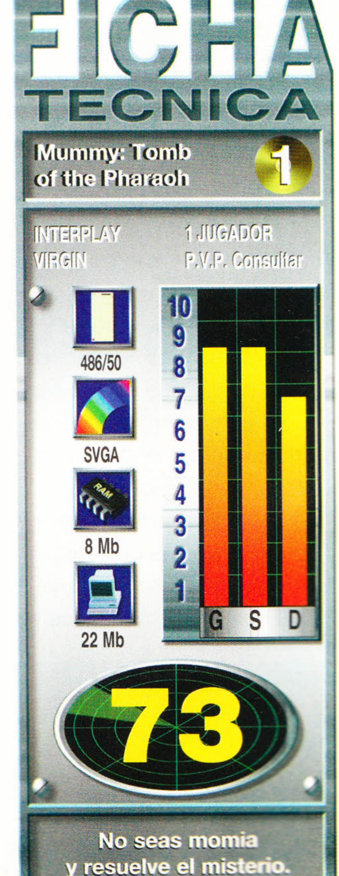
El juego, pese a su cuidada estética, resulta un tanto soso. La mayoría de sus pantallas permanecen estáticas mientras se espera a que el jugador realice alguna acción. Esta monotonía sólo se rompe por la aparición del vídeo de algún personaje.

Pero si hay algún apartado en el que el juego destaque es en el de sonido. Los sonidos digitalizados tienen una calidad muy alta, al igual que las voces de los personajes. Durante el juego se oyen continuamente efectos especiales de ambiente y melodías cargadas de misterio.

En resumen, se trata de una aventura con un argumento interesante hasta cierto punto, con muy poquita acción y, no se le puede negar, unos gráficos y un sonido muy cuidados. Puede que no sea un producto de esos que se crean toda una afición propia, pero no decepcionará a los fans incondicionales del género.

F. de la Villa





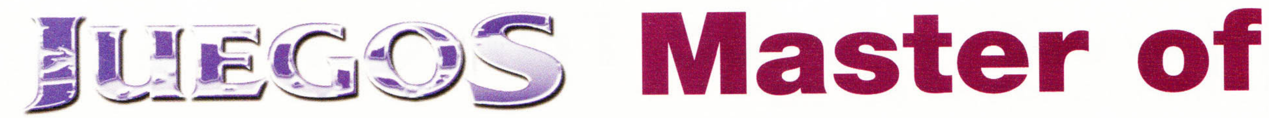
ALTERNATIVAS



FRANKENSTEIN
Interplay•Arcadia
El desquiciado doctor de Mary Shelley ahora en videojuego.



GABRIEL KNIGHT 2
Sierra•Coktel Educative
Los hombres lobo dominan esta segunda parte del héroe escritor.



Master of Dimensions

De modo similar a lo que ocurría en *La Historia Interminable*, el pequeño protagonista de esta entrañable aventura encuentra un aparato en el desván de su casa que lo introduce en un mundo misterioso.

El personaje central es un niño que, aburrido, encuentra un extraño artilugio escondido en un armario del desván de su casa. El aparato resulta ser un transportador multidimensional, capaz de trasladar a su poseedor de una dimensión a otra como si tal cosa. El aparato puede hablar y le cuenta al protagonista que el mundo va a desaparecer muy pronto, y que sólo existe una persona capaz de evitarlo. Esa persona no es otro que Merlín, el legendario mago de la corte del rey Arturo. Por



desgracia, su varita mágica está hecha pedazos y él se encuentra bajo el hechizo de un malvado mago. Tu misión, cómo no, consiste en encontrar todos los pedazos de la varita desperdigados por las distintas dimensiones y, una vez hecho esto, liberar al desgraciado Merlín.

Master of Dimensions es una videoaventura más bien mediocre. Su argumento tiene poco de original y el juego en sí es demasiado sencillo. Las acciones que puede ejecutar el personaje son muy pocas y las conversaciones se realizan de modo automático. Por otra parte, el diseño del juego no está suficientemente cuidado.

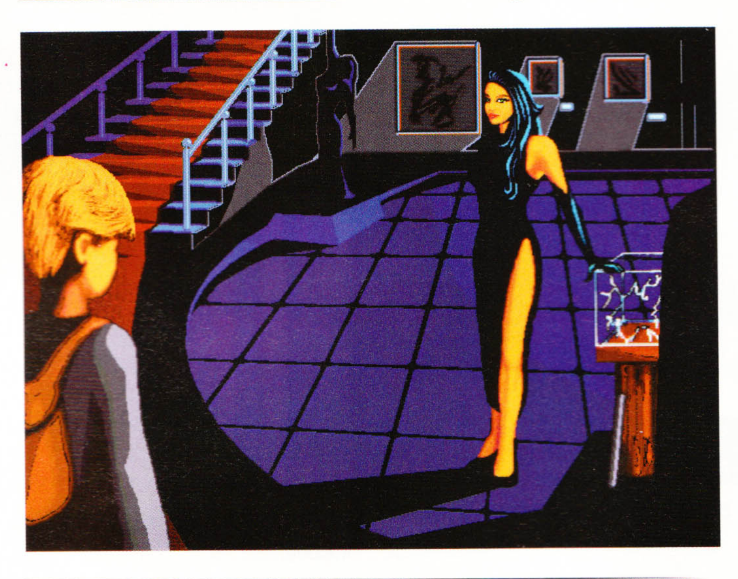
En el programa se pueden encontrar grandes contrastes en lo que a gráficos se refiere. Algunos decorados están dibujados a mano, mientras que otros están "renderizados". Este hecho ya de por sí dota al juego de una apariencia un tanto peculiar. Por si esto fuera poco, el personaje se puede encontrar tanto en entornos tridimensionales como bidimensionales. Un ejemplo de ello es la dimensión egipcia, en la que el protagonista aparece dentro de un papiro como un elemento más del mismo, pero con la posibilidad de realizar las mismas acciones que en cualquier otra situación de la aventura.

Las animaciones son un poco bruscas, provocando que los personajes en movimiento no encajen muy bien con los decorados, especialmente en algunas escenas.

El sonido no destaca. Los efectos sonoros son de cierta calidad pero la música pasa totalmente desapercibida.

Master of Dimensions es un juego que se ha quedado un poco corto en varios apartados. Como muchos otros juegos, no es malo, pero no sobresale de la gran masa. Recomendable a los incondicionales del género.

F. DE LA VILLA



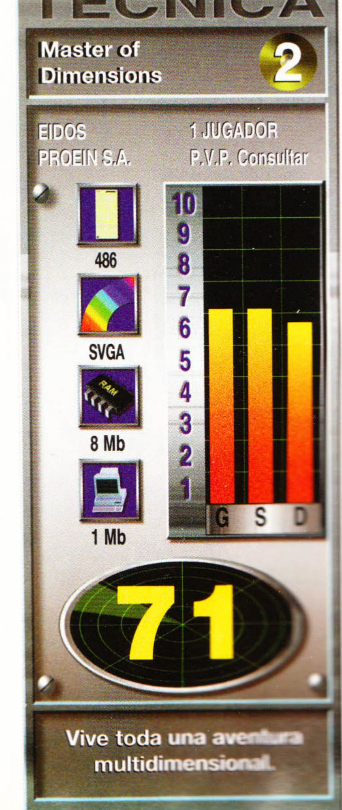
ALTERNATIVAS



BROKEN SWORD
Revolution•Virgin
La enésima revisión de los templarios en una gran aventura.

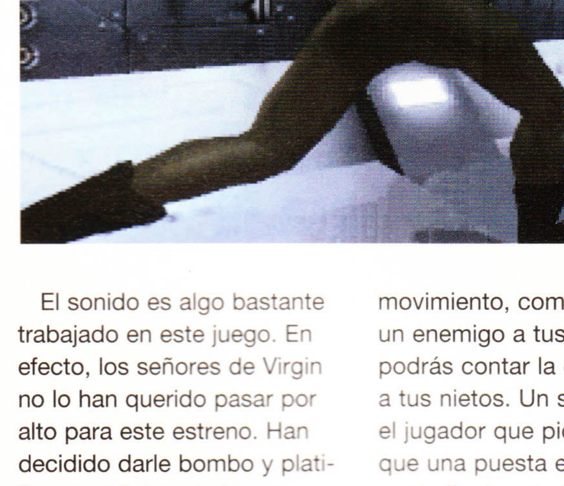


ORION BURGER
Sanctuary Woods•Proein, S.A.
Eres el adalid de la rebelión de los hombres hamburguesa.



CYBERIA 2

La noche era oscura pese a la multitud de estrellas que la poblaban. En mitad del cielo, surgió un helicóptero que poco a poco, en una misión desesperada, rescató al "cybersoldado" que allí yacía.



En efecto, este resumen no es ni más ni menos que el principio del juego, un principio que va de lo tremendamente espectacular a lo sorprendentemente chapucero. Pero eso lo contaré luego, ya que voy a terminar de contar un poco la historia.

Cuando el soldado es rescatado, lo abandonan en una sala de criogenia durante tres años. Cuando lo despiertan, lo meten de lleno en una de las misiones más importantes de su vida. Es la clave para salvar a la humanidad.

La presentación del juego, como ya he dicho antes, cuenta con un gravísimo error: se trata del uso, de nuevo, de unos pesados gráficos "renderizados", que además de perder todo parecido con lo humano, lo pierden con la vida en general. Una pena, dados los medios técnicos hoy existentes.

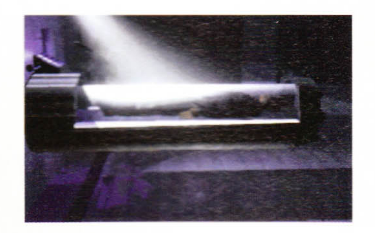
Si dejamos de lado los gráficos "renderizados", nos encontramos con que el resto de los gráficos y movimientos pueden llegar a ser extremadamente efectistas. Sin embargo, debido a la no tan buena calidad de sus hermanos mayores, la tónica general es decepcionante.

El sonido es algo bastante trabajado en este juego. En efecto, los señores de Virgin no lo han querido pasar por alto para este estreno. Han decidido darle bombo y platillo, y nos han colado, por supuesto de buena manera, uno de los mejores doblajes al castellano que jamás han escuchado mis hoy ya cansados oídos.

En cuanto al juego, aquí va mi más dura crítica. A mi triste parecer, creo que el programa cuenta con el todavía más triste don de ser injugable al cien por cien. Tu objetivo será, desde un principio, ir avanzando por túneles y pasillos matando a todo ser vivo con el que te topes. Es aquí donde se encuentra el fallo más grave del producto.

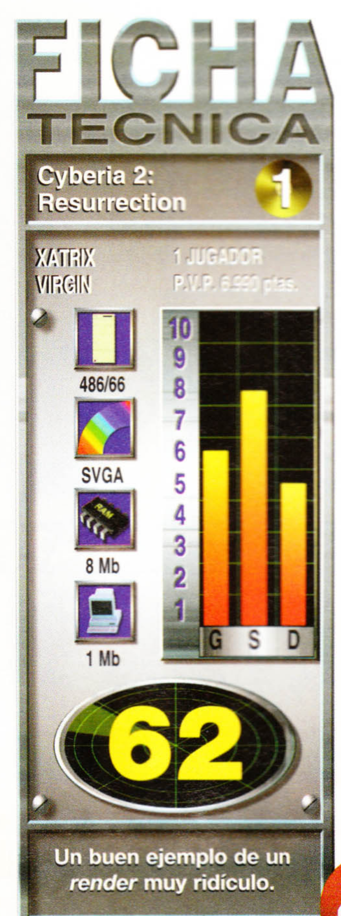
El punto de mira de tu arma, que podrá ser manejado fácilmente con cualquier querido *joystick*, ratón o teclado, será casi imposible de hacer llegar a los masacrables cuerpos de tus feroces enemigos. Puesto que te encuentras en un continuo movimiento, como te dejes un enemigo a tus espaldas no podrás contar la experiencia a tus nietos. Un suplicio para el jugador que pide algo más que una puesta en escena apabullante y todo la espectacularidad del mundo.

V. SÁNCHEZ









ALTERNATIVAS



DEADLY TIDE
Microsoft•Microsoft
Microsoft se mete de lleno en el mundillo del videojuego.



HARDLINE
Cryo•Virgin
Trepidante acción de "mirilla" con vídeo real.

GENE WARS

Acabas de llegar a un planeta que parecía estar desierto. De repente, la terrorífica nave de los Etéreos surge del cielo como un relámpago y se precipita sobre tu cuerpo. Puede ser el fin de tu vida.



Cuando por fin el ser humano descubre cómo explorar el universo, se encuentra con que no está solo en él. Además, todas las civilizaciones están más o menos a la altura tecnológica del hombre. Todas menos una: los extremadamente poderosos Etéreos, que han tomado a su cargo a las tres razas principales, los Hombres, los Saurios, aún más belicosos que los humanos, y los Bohemios, unos personajillos que curiosamente no se preocupan por nada en absoluto.

Tu misión no es demasiado complicada; tienes que hacerles un poco la "pelota" a los todopoderosos Etéreos, para ser la mejor de las tres razas y colocarte en el augusto lugar de los preferidos.

La manera en que se plantea esta intrincada lucha de razas es ni más ni menos un viaje intergaláctico en el que debes ir cumpliendo las misiones que los Etéreos te vayan pidiendo en cada planeta. Allí entra uno de los factores más importantes del juego, la genética.

Tus esfuerzos deben ir orientados a conseguir la mejor especie animal en uno de los llamados planetas desiertos, para, manipulando la estructura del ADN, ya sea copiándola de los enemigos o encontrándote una bestia salvaje aún más poderosa, lograr las criaturas que dispongan de más fuerza y de más recursos en el universo.

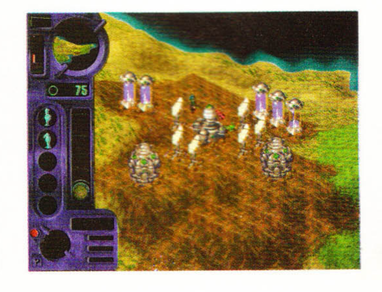
Los gráficos del juego empiezan a sorprenderte en cuanto aparece la



maravillosamente espectacular presentación del juego. Una *intro* que a más de uno dejará un poquito pegado a la silla, para luego jugar a uno de los mejores juegos de la temporada.

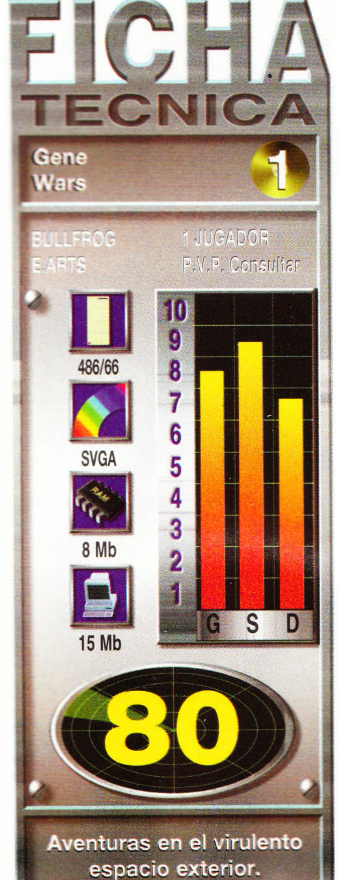
Los gráficos del programa, en general, son bastante parecidos a los de otros juegos de la casa Bullfrog, una extraña mezcla entre la serie *Theme* y los juegos *Syndicate*, con las notables diferencias de temática, por supuesto.

Te acostumbrarás al manejo del juego, a pesar de la dificultad que tiene, en poco tiempo. Además, es bastante parecido a los de la mencionada serie *Theme*, de los que saca también un sinfín de efectos sonoros de lo más variopinto.



Además de dichos efectos sonoros, y de las graciosísimas digitalizaciones de voz en varios idiomas, entre ellos el castellano, encontrarás una maravillosa banda sonora típica de películas de ciencia ficción de los años 50. Una maravillosa banda sonora para un maravilloso juego.

V. SÁNCHEZ



ALTERNATIVAS



CYBERSTORM
Sierra•Coktel Educative
Estrategia futurista plagada de potentes robots.



BATTLEGROUND WATERLOO
Empire•Arcadia
Estrategia bélica en una de las batallas que formaron Europa.

ALADDIN WINDOWS 95

Con un par de estrenos cinematográficos de retraso nos llega ahora la versión para Windows 95 de uno de los juegos de plataformas más famosos en los formatos PC.

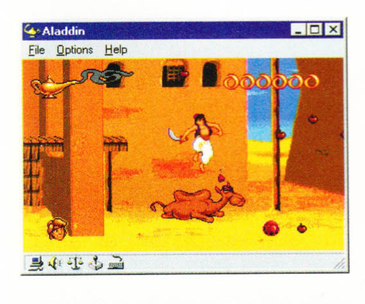
Ya hace unos pocos años, parecía que casi nadie se planteaba realizar un buen título de plataformas, como esos que podían disfrutar los que poseían una videoconsola normal y corriente. Una entrañable asociación entre Disney y Virgin nos proporcionó lo que todos necesitábamos: un arcade de plataformas que abriese caminos.

Y si en su época abrió caminos, ahora lo que parece que hace es desandarlos, ya que su nueva versión para el entorno Windows 95 no hace más que entorpecer las andaduras del héroe de la película. Por ofrecerte sólo unos pequeños detalles, tu querido Aladdin tendrá que empequeñecerse hasta lo inaudito para moverse con su gracia y agilidad.

En cuanto a los gráficos, han empeorado en gran medida desde la aparición de su hermano mayor. Sólo ha mejorado levemente la calidad de sonido, y no es ni mucho menos como para tirar cohetes ni nada por el estilo.

Pero, aun así, hay que tener en cuenta que el juego sigue siendo el producto de Disney que era, un animadísimo Aladdin repartiendo "manzanazos" a diestro y siniestro, y haciendo uso de su cimitarra para los fines más nobles. Además, la diversión, a pesar de la escasa calidad, está totalmente asegurada.

V. SÁNCHEZ







EL REY LEÓN WINDOWS 95

Todos recordamos la película de Disney en la que un joven león que a su vez es el hijo del rey de la sabana africana tiene que superar un sinfín de traumas y calamidades para recuperar su merecido trono frente a su malvado tío.

Si recordáis la película, no menos fácil os será recordar su casi obligatoria versión informática, ya que desde que se hizo el juego de la película *Aladdin*, poco nuevo han aprendido los amigos de la Disney. Tras un gran éxito, vienen sus obligadas secuelas, que machacan ese filón hasta que nadie quede vivo.



De esas secuelas del *Aladdin* la mejor sin duda alguna es este **Rey León**, que contaba con todos y cada uno de los componentes necesarios para ser un buen arcade de plataformas. Los aprovechaba bien, pero no llegaba al nivel de su antecesor en el tiempo.

Al igual que el mencionado *Aladdin*, tu querido Simba ha menguado en tamaño para correr más rápido por las praderas de Windows 95. Además ha bajado la calidad considerablemente, por no sé qué extraños motivos. En efecto, y espero que se enteren de una vez por todas: ¿por qué hacen una versión de un juego que funcionaba perfectamente desde MS-DOS para realizar una chapuza que "mediofuncione" en un soporte que está siendo hoy en día tan criticado?

Sólo nos queda la esperanza de un próximo lanzamiento informático de *El Jorobado de Notre Damme*.

V. SÁNCHEZ







Orion Burger

La cadena intergaláctica Orion Burger está buscando carne de calidad por toda la galaxia. Ahora quieren añadir el "*Big Human* con queso" a sus menús, y van a lograrlo si tú no le pones algún remedio.



Posiblemente hayas visto la divertida película titulada *Mal gusto*. En ella toda la raza humana se encuentra en peligro por culpa de unos ambiciosos alienígenas que, hartos de comer la misma carne en sus hamburguesas, se deciden a buscar un nuevo aliciente para sus paladares. Un grupo de amigos descubre el pastel (¿debería decir la hamburguesa?) y se pone manos a la obra para evitar la catástrofe.

Pues bien, el argumento de **Orion Burger** es muy, muy parecido. En el juego los marcianos llegan hasta la Tierra buscando buenos especímenes que poner entre dos trozos de pan blanco. Pero como la vida inteligente en la galaxia está empezando a escasear, deciden respetar los mundos cuyos habitantes tengan algo de inteligencia. Para asegurarse de que no arrasan el planeta equivocado cogen algún espécimen y lo someten a una serie de pruebas.



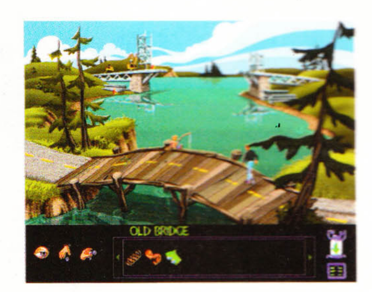


RECOMENDADO

Lamentablemente, tú eres el elegido entre más de cinco mil millones de habitantes que hay en la Tierra. Y, lo que es peor, yo diría incluso que lamentable... ¡no consigues pasar los tests! Esto significa que la Tierra está perdida. Pero, y se trata de un detalle bastante importante para el ulterior desarrollo del juego, en el momento de devolverte al planeta para iniciar la recolección, la máquina teletransportadora sufre una avería y vuelves en un momento anterior al de tu captura. ¿Qué significa todo esto? Pues, simplemente que te encuentras encerrado en un ciclo temporal que se repetirá hasta que logres pasar las pruebas y salves a la humanidad. Claro que el hombre es el único animal que tropieza dos veces en la misma piedra, aunque se quede sin "porras".



En esta ocasión el argumento condiciona totalmente el juego en sí. Cada cierto tiempo llegas al momento de tu captura y, si no pasas las pruebas, regresas de nuevo al punto inicial, con todas las consecuencias. Por fortuna, tu memoria permanece intacta y todo lo que has aprendido y los *puzzles* que has resuelto se mantienen. Pero si te has quedado a mitad de descubrir algo, mala suerte. Tendrás que volver a empezar esa parte. Por tanto, el objetivo del programa consiste en aprender lo suficiente como para lograr pasar los dichosos tests. Este sistema de juego es bastante original, pero al principio, como puedes suponer, resulta de lo más incómodo.



Orion Burger es una videoaventura de las clásicas, en las que las secuencias se ven desde el exterior, como si se tratase de una película. El jugador ve un plano general de la escena, protagonista incluido, y dirige al personaje principal mediante el ratón. El manejo del juego es muy sencillo. Sólo existen cuatro acciones posibles: andar, mirar, coger y usar. También se puede hablar con otros personajes. Los diálogos se realizan al estilo típico que se

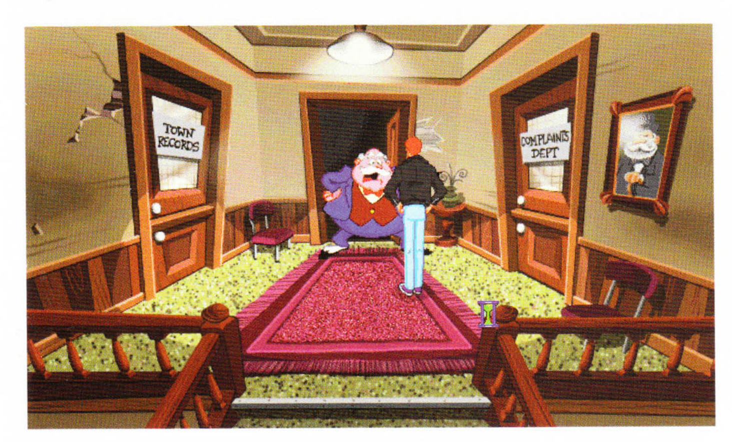


utiliza en las videoaventuras. Cada vez que se tiene la palabra, aparecen en pantalla una serie de frases entre las que elegir, que se irán reduciendo en número hasta llegar a la situación en que no hay nada más que hablar entre los personajes. Conversando conseguirás pistas y también importantes pérdidas de tiempo.

El juego tiene una calidad que se deja ver desde el principio. Es un producto con un argumento relativamente poco original, pero muy bien llevado a cabo. El estilo de los gráficos está planteado como un cómic desenfadado. Los dibujos son simpáticos y con gran colorido, y las situaciones que se presentan son lo suficientemente divertidas como para soltar la risa.

Como puedes ver en las imágenes, los gráficos son bastante buenos. Todos los personajes están cuidados hasta el más mínimo detalle, de modo que con sólo verlos ya se sabe la personalidad que tienen. Las animaciones de los personajes y objetos son impecables. De hecho, al ver esas imágenes en movimiento tienes la impresión de estar presenciando una película de dibujos animados de la Warner. Los escenarios también muestran una gran calidad gráfica. Para crearlos se han utilizado todos esos pequeños trucos que distinguen un buen dibujo de uno mediocre. Se pueden ver degradados de color, efectos de volumen, sombras y gran cantidad de pequeños detalles que no se perciben a simple vista pero que en conjunto crean grandes escenas. Otro aspecto muy cuidado en el juego es la colocación del punto de visión de cada escena. El jugador, además de tener delante una pantalla vistosa y bien presentada, puede ver con facilidad todos los objetos disponibles.





En cuanto al sonido, sólo se puede cubrir de elogios a los creadores de **Orion Burger**. La ambientación sonora del juego es de las mejores que he tenido la oportunidad de ver hasta la fecha. Cada escena dispone de sus propios sonidos ambientales, que proceden, incluso, de diferentes distancias. La calidad de los sonidos digitalizados es muy buena. Destacan especialmente las voces de los personajes, que consiguen dotar al juego de una mayor simpatía. La música no desentona lo más mínimo, aunque es más bien escasa.

Orion Burger es una excelente videoaventura llena de colorido y simpatía. Los gráficos son una auténtica delicia, el sonido muy bueno y el desarrollo del juego realmente divertido. El único inconveniente es eso de tener que regresar al mismo punto del juego cada cierto tiempo, dejando algún *puzzle* a medio resolver. Pero, en cualquier caso, se trata de un programa altamente recomendable.

F. de la Villa

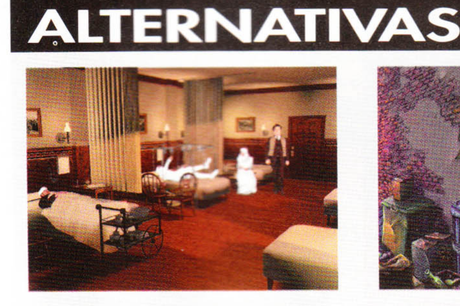








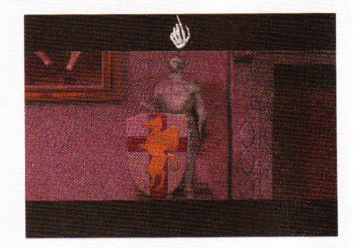
ALTERNATIVAS



SHERLOCK HOLMES 2
Electronic Arts•Electronic Arts
El detective del violín y la cocaína en su segunda videoaventura.



BROKEN SWORD
Revolution•Virgin
Los templarios protagonizan esta trepidante aventura atemporal.



CLANDESTINY
Psygnosis•Electronic Arts
Oscuros temores en una mansión clandestina.



Duke! Zone

Los auténticos magos de las actualizaciones vuelven a ofrecernos una sólida puesta al día de uno de los últimos maestros de los arcades 3D.

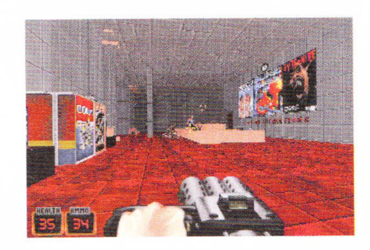
Wizard Works, compañía especializada en programas que actualizan los mejores arcades 3D (recordarás los estupendos *H! Zone* o *D! Zone*), no podía olvidar a nuestro querido *Duke Nukem 3D*, sobre todo después del primer conato de Crystovision, de una calidad no demasiado elevada, llamado *Nuke it*.

Para demostrar que son unos maestros en su campo, en primer lugar te ofrecen más de quinientos niveles distintos del juego, manteniendo en ellos, por supuesto, la misma tecnología que utilizara 3D Realms en el programa original (completo control de los movimientos, mismos objetos y efectos, etc.). Si eres uno de los muchos admiradores de este programa, podrás disfrutar durante muchas horas destruyendo todo lo que se mueve en todos ellos.

Además, han introducido una buena cantidad de ficheros .CON que modifican considerablemente el producto dotándolo de un toque *gore* más acentuado y de, como reza el manual, "nuevas experiencias". Por si fuera poco, puedes editar los ficheros .CON, lo que te permite, por ejemplo, crear tus propios mapas.

También, no podía ser menos, han dado cabida al ya imprescindible juego en red. En efecto, es impensable que un producto de estas características aparezca sin las consabidas opciones multiusuario.

Por otro lado, han introducido unos tutoriales sobre el funcionamiento del editor de niveles "Build" que ya poseía el título original.

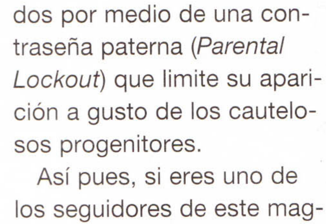




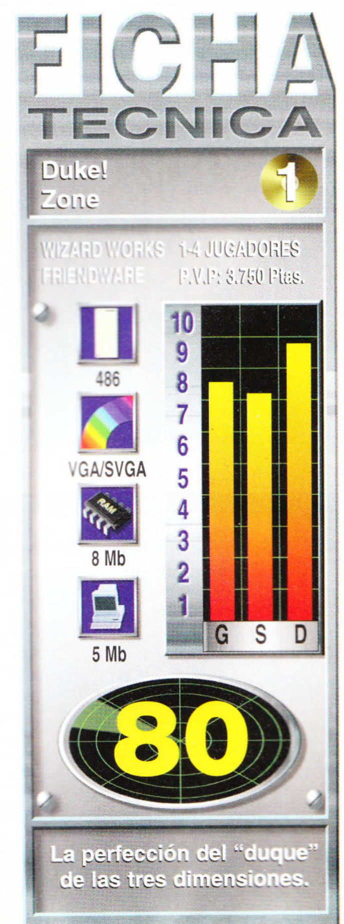
Los padres celosos de la salud mental de sus hijos no tienen motivo de preocupación. Aunque en este producto hay algunos detalles que son un poco "fuertes", dirigidos más bien a público mayor de edad, pueden ser convenientemente censurados por medio de una contraseña paterna (*Parental Lockout*) que limite su aparición a gusto de los cautelosos progenitores.

Así pues, si eres uno de los seguidores de este magnífico maestro de las tres dimensiones, no lo dudes y amplía tus horizontes. **Duke! Zone** aporta todo un universo a *Duke Nukem 3D*.

P. López

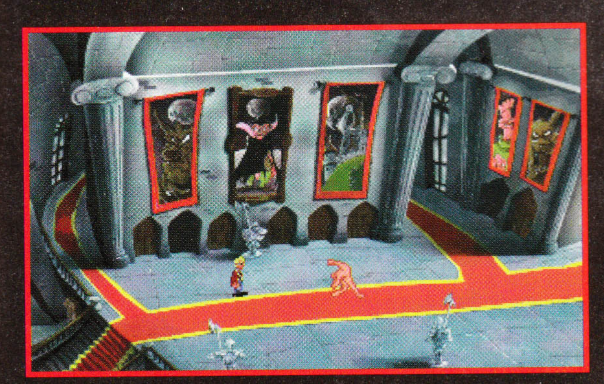






DRÁSCULA

TERRORÍFICAMENTE DIVERTIDO



Multitud de escenarios por recorrer.



Una trepidante aventura que te pondrá los pelos de punta.



Multitud de personajes interactivos que te ayudarán a derrotar a Drácula.



¡YA A LA VENTA EN TU KIOSCO!

Requerimientos: Procesador 486 DX a 33 MHz, 4 Mb de memoria RAM, VGA, Ratón, Unidad de CD-ROM, MS-DOS 3.0 o superior, Tarjeta de sonido Sound Blaster, Gravis Ultrasound o compatible, 59 Mb libres en Disco Duro.

POR SÓLO 2.995 PTAS

CON LA GARANTÍA DE DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Solicita DRÁSCULA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 519.23.53 de a 9 a 14 h. y de 16 a 18 h., o por Fax: (91) 413.55.77

Deseo que me envíen: ☐ DRÁSCULA **por 2995 ptas. + 350 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos.. Domicilio.. Población..

Provincia.. C.P .... Fecha de nacimiento........................... Profesión..

FORMA DE PAGO:

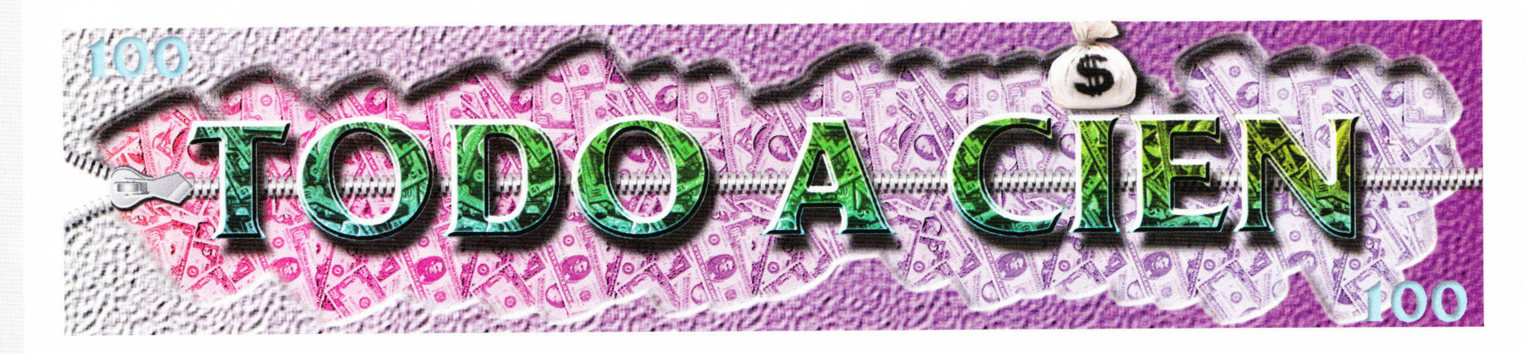
☐ Talón a DDM ☐ Contra-reembolso — Teléfono ....

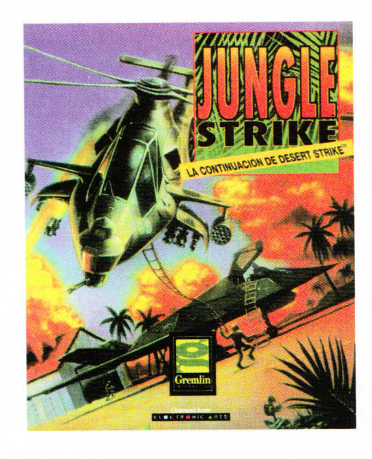
☐ Giro Postal nº.. de fecha..........................

☐ Tarjeta de crédito — VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ — Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta................ Nombre del titular, si es distinto.............................

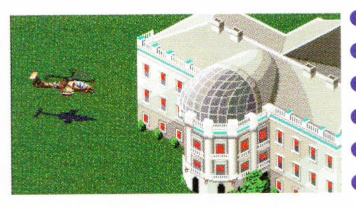
Rellena este cupón y envíalo a: Digital Dreams Multimedia C/ Vicente Muzas 15, 1º D 28043 Madrid.





JUNGLE STRIKE

A la espera de *Soviet Strike*, podemos abrir el apetito con este **Jungle Strike** de la serie Golden Line. Gráficamente varía mucho respecto al título que aparecerá en breve, pero la jugabilidad es importante, y es un título que hay que tener en cuenta en esos los



momentos de aburrimiento. Respecto a *Desert Strike* (primer juego de la serie), se incorporaron vídeos de introducción, así como muchas misiones. Si no tienes este programa puede ser un buen momento para que te hagas con él. Defender la Casa Blanca será como en *Indepedence Day*: la gente solía aplaudir cuando "se la cargaban".

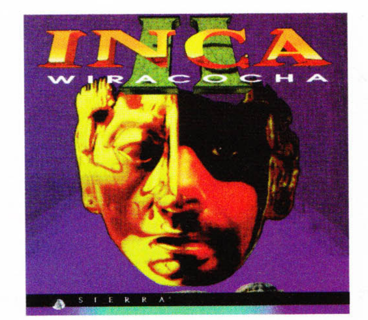
Distribuidor: Arcadia
Precio: 1.995 pesetas



INCA II

Cuando a finales de la década de los ochenta y comienzos de los noventa los reyes de la aventura gráfica eran los norteamericanos Sierra y LucasArts, una pequeña compañía francesa de nombre Coktel Vision tomaba las riendas de las aventuras europeas. **Inca II** es un buen ejemplo de ello. En su día, en esta aventura debías encarnar a El dorado, mítico rey de los incas, que debía defender a su pueblo del malvado





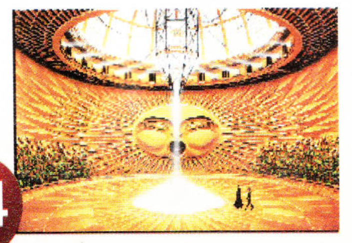
Aguirre, el Conquistador. Para ello afrontabas el desarrollo del juego desde diferentes plataformas: goletas espaciales, pirámides futuristas... Aunque esta mezcla parezca poco apta para un juego que "de época", el resultado es convincente.

Valoración
69

Distribuidor: Coktel Ed.
Precio: 1.995 pesetas

NOCTROPOLIS

Este juego de Electronic Arts fue en su momento una de las mejores aventuras gráficas de su época. Diseñada en Super VGA, en ella debemos encarnar a Peter Grey, un librero aficionado a los cómics, que se verá inmerso en el papel de su personaje favorito. Si quiere regresar a nuestro mundo, debe derrotar al malvado Flux, un individuo lamentable y peligroso donde los haya. Todos los textos y voces están doblados a nuestro idioma, y los personajes





están digitalizados de escenas de vídeo, lo que contribuye a elevar la calidad general del programa considerablemente. Una producción adecuada para todo tipo de aficionados a las aventuras gráficas de estilo más clásico.

Distribuidor: E.Arts
Precio: 2.995 pesetas

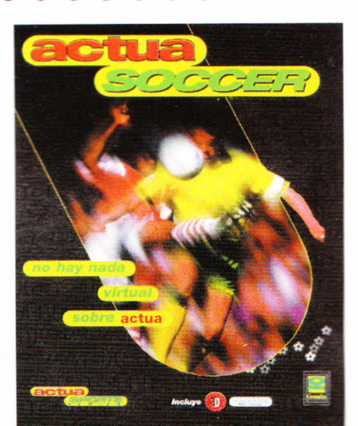
Valoración
75

ACTUA SOCCER



El fútbol, el rey en muchos países, es uno de los deportes más utilizados por los programadores de videojuegos para realizar sus trabajos. **Actua Soccer** de Gremlin es uno de los últimos títulos basados en el mismo. Esto es, utiliza tridimensionalidad tanto en el campo como con los jugadores. Hace poco tiempo apareció una nueva versión bajo el nombre de *Euro 96*, basado en la Eurocopa de este mismo año. Si no has

Valoración
71



visto ninguno de los dos juegos, tú eliges: novedad con selecciones nacionales en Euro 96 o equipos de liga de diversos países en **Actua Soccer**. Lo más curioso es la posibilidad de que veinte jugadores participen en red controlando cada uno a un solo jugador.

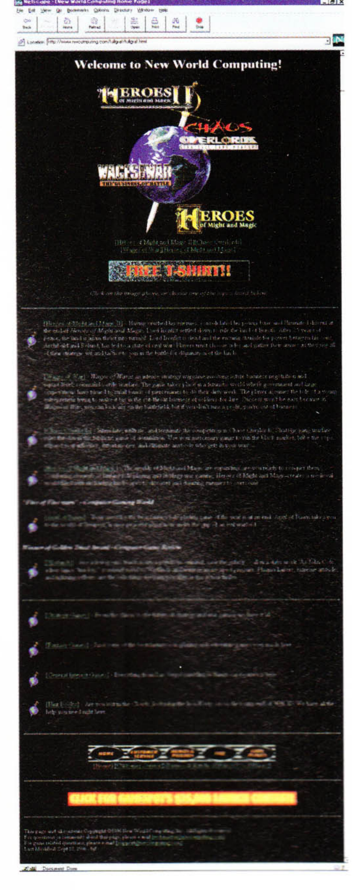
Distribuidor: Arcadia
Precio: 1.995 pesetas



NEW WORLD COMPUTING

http://www.nwcomputing.com

Los augustos creadores de la eterna saga Might & Magic cuentan con su propio web en la Red de redes. Aquí podrás disfrutar de algunas de las novedades que hay en él.



La reciente compra de esta veterana compañía norteamericana por parte de Studio 3DO parece que dará un nuevo impulso a sus creaciones. Un buen ejemplo de ello es el esfuerzo dedicado a *Heroes of Might & Magic II* (del cual os ofrecemos una *preview* este mes). Esta secuela del conocido juego de estrategia es increíble, y aunque gráficamente se parece mucho al original, se ha mejorado su jugabilidad, sobre todo en la parte de juego en red, y más concretamente, en el modo de juego a través de Internet.

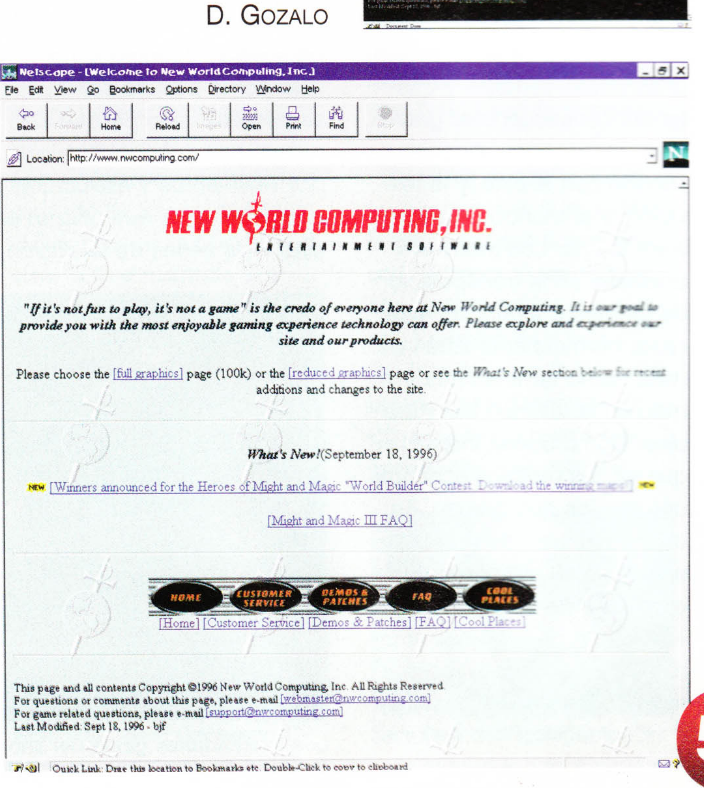
Otra de sus novedades para la próxima temporada es *Wages of War*, subtitulado *The Business of War*. Se trata de un juego de estrategia en el que controlas diversas fuerzas, desde ejércitos de cualquier país a mercenarios de fortuna.

Gráficamente es un programa bastante atractivo, aunque los usuarios de esta clase de juegos no siempre buscan este componente, sino la inteligencia del programa a la hora de enfrentarse a él. *Wages of War* cumple perfectamente en este sentido, ya que controla con corrección todas las situaciones posibles al estilo de un comandante real.

En el *web* también puedes encontrar información acerca de la empresa y sus anteriores títulos y trucos, así como una "teletienda" donde podrás conseguir camisetas, juegos... Como es habitual en estos *webs*, además tienes la posibilidad de bajar demos para tu disfrute personal, aunque hemos de reconocer que éstas no están demasiado actualizadas. En los próximos meses os traeremos más *webs* interesantes que puedan ser de vuestro agrado.

D. Gozalo







LAS HUELLAS DEL CELULOIDE

PROD. NO. REPORTAJE CINE
SCENE 1 TAKE 18 TIME 13
DATE 25 NOV 96
DIRECTOR LA BOMBA
PRODUCED BY PC PLAYER

Desde su nacimiento, la historia del software lúdico se ha visto jalonada por frecuentes invasiones del celuloide y la televisión. En el interior de estas páginas hacemos una pequeña revisión a las tormentosas relaciones de amor odio de ambos medios.

La frontera entre las distintas artes ha sido siempre poco difusa y a menudo la han franqueado algunos artistas atrevidos. El "comercio" de temas se ha dado entre todas ellas; más difícil es que características propias de un género se trasladen a otros. Ha ocurrido, por ejemplo, con la literatura y el cine, cosa que ha tenido unas pocas ventajas y bastantes consecuencias graves, si no irreparables. Ahora sucede con el cine (y la televisión) y el mundo del software lúdico. Los motivos artísticos de la transposición de un medio a otro, en este caso, normalmente están de más, como también ha ocurrido en la relación literatura-cine. Como buena industria que es, los motivos económicos son los que priman. En el otro extremo de la cuerda, si bien en un momento dado empezaron a hacerse "novelizaciones" de películas originales, han llegado a realizarse películas que se basan en videojuegos. Pero mejor es empezar por el principio.

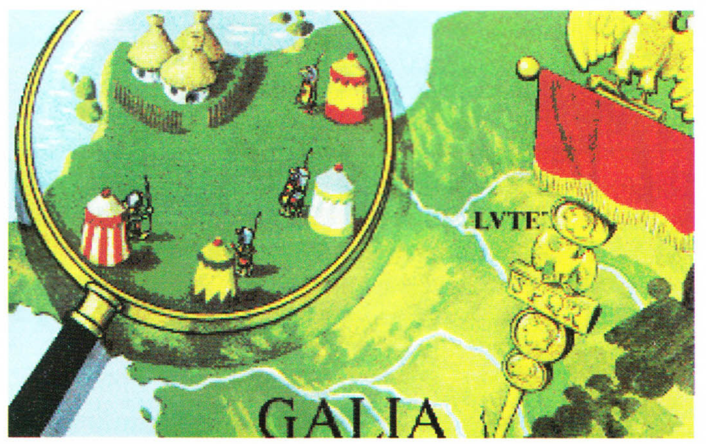
ASIMILACIÓN DE UN ARTE MAYOR

Los grandes mitos del cine y la televisión son capaces de mover ingentes masas de personas. A menudo, historias que han confirmado su solidez en las taquillas se ven rápidamente reflejadas en videojuegos. Los programadores toman argumentos y personajes conocidos no sólo por la posible ola de seguidores, sino porque el software lúdico requiere planteamientos y estructuras parecidas a las que utilizan el cine y las series de televisión.

Ya en el mundo de Spectrum, Amstrad y Commodore los primeros programadores de software lúdico se dieron cuenta de ello. Todos recordaréis la gran cantidad de juegos que provenían de las series televisivas de más éxito del momento.

Lo más sencillo era producir programas del género básico por excelencia, el arcade. Películas como *Regreso al Futuro*, *Indiana Jones*, *La guerra de las Galaxias*, *Rambo* y *Comando* (en este caso incluso salió antes el videojuego que la película), vieron nacer sus primeras conversiones en forma de arcade puro y duro. En otros casos se prefirió derivar el arcade hacia el género de las plataformas; así fue con los programas basados en series de superhéroes: *El increíble Hulk*, *Superman*, *Spiderman* o *Batman, The Movie* son algunos de ellos. También se optó por realizar productos de carreras que tuvieran elementos tomados de los medios audiovisuales, como es el caso de *El coche fantástico*, *El halcón callejero* o *Corrupción en Miami*, que también posee ciertas dosis de arcade. Los programas de estos géneros eran los que tenían un éxito más seguro por sí mismos, debido a su jugabilidad innata, y sus programadores les daban el espaldarazo definitivo con un personaje conocido o un nombre de prestigio.

Otros se aventuraron por un camino de mayor riesgo pero también mayor alcance. Se trata de los que se atrevieron a adaptar películas para



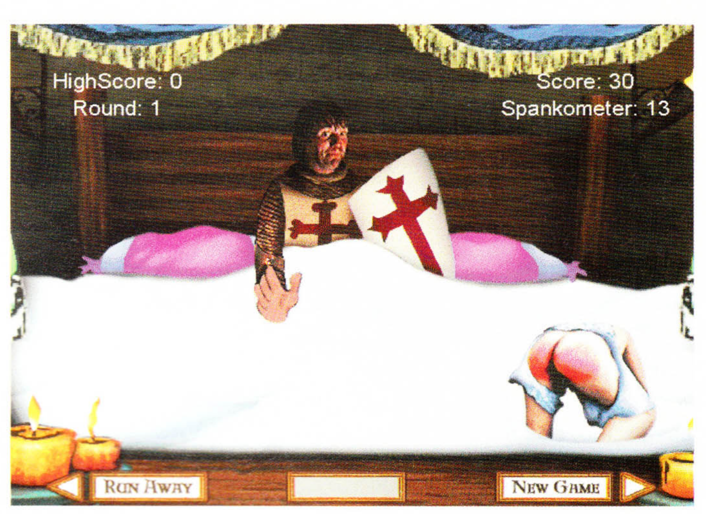
Los irreductibles galos del año 50 antes de Cristo han visto nacer multitud de versiones cinematográficas y alguna que otra lúdica.

realizar aventuras gráficas. Es el camino que en un futuro seguirían en su mayor parte las conversiones de películas. *La abadía del crimen*, basado en *El nombre de la rosa*, y *Zorro*, que no necesita presentación, fueron unos de los primeros juegos que tomaron esta senda. El cine ha seguido el camino precisamente de este género lúdico no por casualidad. En las aventuras gráficas, incluso en sus estadios menos avanzados, se absorben muchos más elementos cinematográficos que en ningún otro campo de este mundillo.

Hace falta un argumento que vertebre la historia, un planteamiento que siga de alguna manera la consabida estructura de planteamiento, nudo y desenlace, unos puntos de inflexión que den impulso a la acción, ciertas pautas de ritmo, etc. En el desarrollo ulterior del software lúdico se ha podido ver que ésta era la veta por la que debía introducirse el cine. Tanto es así que hoy se ha llegado a acuñar el término "película interactiva", haciendo referencia a videoaventuras que utilizan profusamente imágenes de vídeo.

EL SALTO AL PC

Los PCs tardaron bastante en consolidarse como máquinas lúdicas. Los ordenadores de ocho *bits* ya mencionados, Spectrum, Commodore y Amstrad, siguieron en la cresta de la ola durante bastante tiempo. Los PCs en principio no parecían ofrecer nada nuevo. Sus tarjetas gráficas, por ejemplo, eran tan pobres, o más, que las de las otras plataformas. Ni siquiera cuando se sustituyó la más primaria de ellas, la tarjeta CGA, de cuatro colores, por otras mejores, como EGA (ocho colores) y MCGA (dieciséis colores), la calidad era tan distinta de la que ofrecían las otras plataformas. Sin embargo, el procesador era mejor y, sobre todo, era un sistema que se podía ampliar.



El humor hirviente de los Monty Phyton se asoma con sarcasmo a las nalgas de la leyenda de *Los caballeros de la mesa cuadrada*.

De modo que, aunque tardaron, acabaron por imponerse como una de las grandes opciones lúdicas. Las conversiones del mundo del cine no tardaron en aparecer. Las compañías programadoras que más relación tenían con el mundo del celuloide, como LucasArts, fueron las que antes sacaron productos relacionados con ese medio. Pero muchas otras casas intentaron aprovechar el posible tirón de esas producciones.

En España, por ejemplo, no tardaron en aparecer títulos como *Rocko* o *La guerra de las vajillas* (obviamente derivados de *Rocky* y *La guerra de las galaxias*), de la compañía Dinamic, y *La joya del Nilo*, de Ópera. Su calidad no era demasiado elevada, pero la intención de recoger el mundo del cine era manifiesta.

Más interesantes eran los proyectos de otros países, como *¿Quién engañó a Roger Rabit?* o *Terminator*. Se

EL UNIVERSO DE STAR TREK

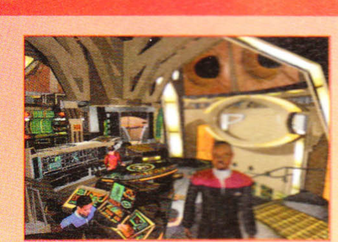
Empezó siendo una simple serie de televisión y hoy es un fenómeno de masas. Dio el salto al cine con *Star Trek: La película*, y ha dejado en él una larga estela de títulos, los seis de la saga y un título que inicia la nueva etapa *The next Generation: Generations*. Sin embargo, la serie televisiva sigue dando productos. No sólo ha pasado la época de la primera serie *Star Trek* y de la segunda, la renovada *The next generation*, sino que ha dejado muy atrás ya *Deep Space Nine*; en efecto, la serie viaja ahora bajo los auspicios de su nuevo *Voyager*.

La enorme cantidad de adeptos, algunos de ellos de conocido nombre, justifica por sí mismo cualquier producto que salga al mercado. Así lo pensaron las cuatro compañías que hasta ahora se han decidido a acercarse a este fenómeno.

Interplay se atrevió a meterse en los entresijos de la serie original con dos títulos: *Star Trek 2* y *Star Trek: 25th Aniversary*. Los dos, aventuras gráficas, como todos los productos que se han basado en la serie, eran bastante buenos para lo que se estilaba por entonces, de modo que ampliaron su radio de acción.

No eran meras curiosidades para coleccionistas *trekies*, sino productos con la jugabilidad suficiente como para llegar a de todos los usuarios.

Spectrum Holobyte, en unión con Microprose, prefirió centrarse en la segunda parte de la saga, con su *Star Trek: The Next Generation*, y consiguió un producto de gran calidad, quizá el mejor que se ha basado en la serie hasta el momento. Los programadores no lo dejaron todo al previsible éxito del nombre; se preocuparon por realizar un producto de calidad, y lo lograron (fue portada y Megagame de nuestro número Tres).

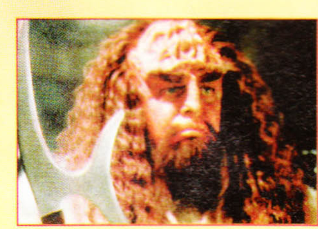

Star Trek: Deep Space Nine

La última compañía que se ha aventurado en la serie eligió la época de *Deep Space Nine*, con *Harbinger*. El resultado es otra aventura gráfica que repasa un episodio de la saga. También han sacado otro juego, basado en los Klingon (en un CD explican sus costumbres), llamado *Star Trek: Klingon*.


Star Trek: 25th Anniversary


Star Trek 2


Star Trek: Next Generation


Star Trek: Klingon

empezó pronto a explotar el filón de los dibujos animados. La factoría Disney es, cómo no, el líder en este campo. Conversiones de películas como *La bella y la bestia* o *El libro de la selva* tenían el éxito asegurado. Los héroes de los dibujos animados fueron rápidamente aprovechados, como en *Astérix y el desafío de César*.

El tiempo y las rápidas mejoras de los ordenadores personales han multiplicado estas conversiones. Sólo en algo más de un año hemos podido disfrutar de *Are you Afraid of the Dark?*, basado en una serie de televisión, *Kingdom* (serie de dibujos animados inglesa), *Aliens* o *Aliens Trilogy*, *Beavis & Butt-Head* (serie de dibujos animados de la MTV), *Top Gun*, *Congo*, *Batman Forever*, *Terminator: Future Shock*, *Judge Dredd*, *Monty Phyton Holy's Grial* o *Dragonheart*, dejando aparte los productos basados en la eterna serie *Star Trek*.

LAS PELÍCULAS INTERACTIVAS

Los avances de los últimos años han permitido el desarrollo de auténticas películas con la forma de videojuegos. Aunque hasta ahora no ha habido ningún producto de este tipo que estuviera directamente basado en una película concreta, la influencia de los medios audiovisuales es, lógicamente, manifiesta.

El caso de los programas *Phantasmagoria* o *Ripper* es quizá el más significativo a este respecto. En ellos se utilizan técnicas narrativas típicamente cinematográficas. En el primero se partía de una situación de felicidad aparente en la que poco a poco se iban introduciendo elementos de terror, que acababan por imponerse y tomar el juego. Aunque la tensión estaba muy bien graduada y seguía una curva ascendente, propia de las películas del género, desde un momento determinado la acción deja de tener pausas. Normalmente, esto, dentro de una narración cinematográfica, es insostenible; los espectadores acabarían literalmente agotados. Sin embargo, el caso de los videojuegos es distinto. El usuario, una vez ha probado el sabor de un clímax, se resiste a abandonarlo o abandona el juego. Un descenso en el nivel de tensión se traduce en un desarrollo decepcionante y un éxito limitado. *Ripper* iniciaba la ascensión de la tensión incluso antes que el programa de Roberta Williams.



Roberta Williams nos dio a todos una lección de buen hacer con esta fabulosa película interactiva, descendiente del cine de terror.

PELÍCULAS CON EL DON LÚDICO

Queremos hacer un profundo llamamiento a las compañías programadoras de software de entretenimiento. Tras recoger los más diversos punto de vista y hacer una exhaustiva selección fílmica, planteamos seriamente la conversión de algunas películas a videojuegos. Las augustas elegidas tienes grandes posibilidades en los diversos géneros del sector.

En primer lugar, proponemos **Ben-Hur**, un programa de lucha en el que Charton Heston podría luchar, por ejemplo, con Burt Lancaster. Un combate que por aquí nadie se perdería. En segundo lugar está **Ciudadano Kane**, un hito cinematográfico con un imponderable potencial estratégico.

Una mezcla de estrategia y arcade saldría de la adaptación de **La guerra de los Rose**; se necesita tanto violencia como inteligencia para echar al cónyuge de casa. En el campo del arcade más puro se encuentran **Thelma & Louise** y **El último Mohicano** y **Reanimator**. La primera consiste en un violento arcade de carretera en el que hay que eliminar todos los hombre que hay; con premio especial para quien consiga dejar a Brad Pitt sin los mismísimos. En el segundo te pones la pintura de guerra de los mohicanos para dejar mohínos a todos tus enemigos. El tercero es, más que un arcade de mirilla, de jeringuillla; en él reanimas la vidilla de un aburrido hospital.



Fiebre del sábado noche



Thelma y Louise



Ben-Hur



La guerra de los Rose



Reanimator

Mención especial merece un programa que combina danza, altas temperaturas y violencia, producto de la simbiosis obsesiva de los John Travolta de **Fiebre del sábado noche**, **Pulp Fiction** y la Iglesia de la Cienciología.

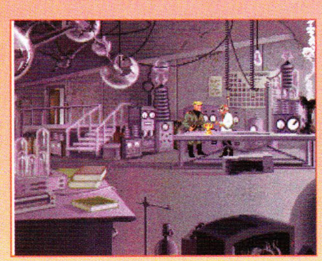
No queremos dejar de nombrar algún hito del cine español, que merecen un lugar en el mundo del software lúdico. Se trata, por supuesto, de **Bienvenido Míster Marshal**, que produciría un estupendo programa de estrategia económico pueblerina, y **La tía Tula**, un magnífico arcade de mirilla erótico.

LUCASARTS: AMOR AL CELULOIDE


X-Wing


Dark Forces

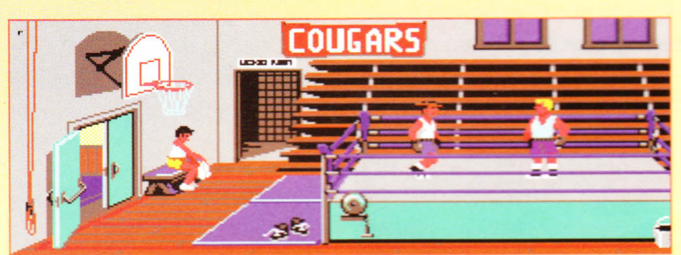

Desktop Adventures


Indy IV

Era una tentación demasiado grande. LucasArts no podía menos que ofrecer sus grandes sagas cinematográficas en versiones para los usuarios de PC. En el año 1988 sacó al mercado el primer producto de este género: *Indy III*. Indiana Jones era ya entonces un auténtico mito entre todos los públicos, así como, por supuesto, un seguro éxito de taquilla... y de tienda de videojuegos. Este personaje nos ha visitado todavía dos veces más, en *Indiana Jones IV*, ya en 1992, y en *Indiana Jones and his Desktop Adventures*, este mismo año.

Los dos primeros eran aventuras gráficas en el más puro estilo clásico, y este último es una especie de engendro-aventura para trabajadores que busquen momentos de relax dentro de su Windows. Quizá en algún momento LucasArts se decida a retomar la historia de este arqueólogo aventurero, pero de momento prefiere indagar por otros caminos.

El primer producto de la compañía basado en *La guerra de las Galaxias* fue *X-Wing*, un magnífico arcade espacial que arrasó entre los aficionados a los "matamarcianos" y todavía hoy goza de gran prestigio. Desde entonces la compañía no se ha cansado de explotar el filón espacial. En *Rebel Assault* (ambas partes), así como en *Tie Fighter*, disfrutabas de una certera mezcla de simulador de vuelo y "matamarcianos". Por último, LucasArts también entró en el mundo de los arcades 3D con un magnífico producto, *Dark Forces*, muy bien recibido entre los aficionados del género. Cabe mencionar aquí todavía algunos títulos que verán la luz en breve; se trata de *Jedi Knight* y *X-Wing Vs. Tie Fighter*.



Indy III

Pero no sólo se trata de las estructuras narrativas. Incluso muchos de los actores provienen del mundo del cine o la televisión. Esto no se reduce a las llamadas películas interactivas, como en el caso, por ejemplo, de Christopher Walken en *Ripper*, sino también en otro tipo de productos, como Tim Curry en *Muppet Treasure Island* (basado en la película homónima) o William Shatner en *Tekwar* (descendiente de una conocida serie televisiva de acción americana). Muchos secundarios que han vivido a la sombra de las estrellas encuentran en estas producciones una salida a sus capacidades, aunque también hay algunos de prestigio que se aventuran en estos terrenos desconocidos.

El sistema de producción, por último, de estas macro videoaventuras se asemeja también de alguna manera a las grandes producciones cinematográficas. Esto es así desde la creación del guión, el trabajo de preproducción de la directiva o la elección del equipo creativo hasta las complicaciones del doblaje o los subtítulos y la distribución internacional del producto.

No hay muchos productos en el mercado que tengan el calibre necesario para entrar en este selecto grupo de élite, el de las "películas interactivas". Aparte de los mencionados *Phantasmagoria* y *Ripper*, entre ellos están *11th Hour*, *Police Quest SWAT*, *Gabriel Knight 2*, *Angel Devoid*, *Spycraft*, *Zork Nemesis* y *Urban Runner* en primera fila, y *Last Bounty Hunter*, *In The First Degree* y *Elk Moon Murder* en un segundo plano.

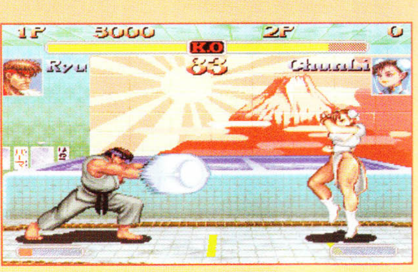
En suma, se trata de un género deudor del séptimo arte hasta extremos insospechados, que ha sabido hacerse un espacio propio entre la maraña de productos y que goza de un sólido prestigio entre todos los usuarios.

P. López

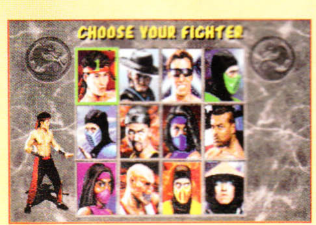
¿JUEGOS O PELÍCULAS?

Ha habido un auténtico movimiento de lucha. Tanto es así que hasta hoy al menos hemos visto dos videojuegos que se han transformado en película, y los dos pertenecían al género de los hematomas. Se trata de los dos conocidos *Street Fighter* y *Mortal Kombat*, el primero de ellos protagonizado por Jean Claude Van Dame.

Si prescindimos de una película de lucha poco conocida en nuestros lares, que se llamó *The Streetfighter* (fue el debut como director de Walter Hill, y contó con Charles Bronson y James Coburn; presumimos que los creadores de la versión moderna no conocían el filme), es la primera vez que de un juego se produce una película. Lo cierto es que, todo hay que decirlo, la experiencia ha sido tan desastrosa que dudo mucho que se vuelva a dar. Lo dudo mucho y además rezo todas las noches para que no suceda.


Super Street Fighter II Turbo


Doom



Mortal Kombat

PRÓXIMOS JUEGOS

BATMAN FOREVER COIN-OP

ACCLAIM



Acclaim reincide en *Batman* con su segunda conversión de la exitosa película. Esta casa está especializada en conversiones del mundo de las consolas y en ocasiones de las máquinas recreativas. Es el caso de este producto y de su antecesor; ambos fueron programas de consola y máquinas recreativas. Es un juego de lucha, género del cual la compañía empieza a ser una experta, pues la calidad que te ofrece en esta ocasión supera con creces la ofrecida en la primera parte.



DIE HARD TRILOGY

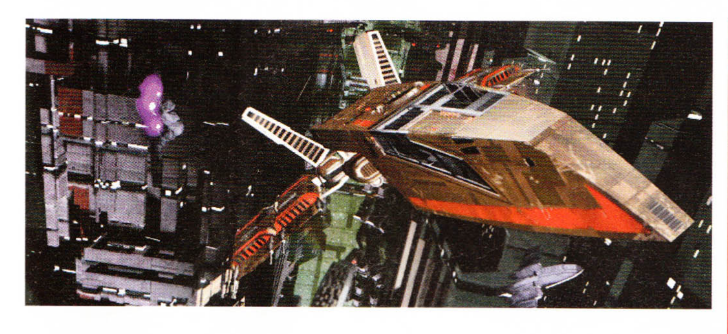
FOX INTERACTIVE

La exitosa trilogía cinematográfica que ha conducido al ya "calvorota" Bruce Willis a un estrellato sin condiciones, en poco tiempo va a hacer una ruidosa irrupción en el universo de los ludópatas. Se trata de una oportunidad única para que te introduzcas en la temible y exhuberante *Jungla de Cristal* sin temor a que se te claven cristalitos en los pies. El producto se dividirá, lógicamente, en tres partes. En la primera, te sumerges en un trepidante arcade de mirilla en el que tienes que eliminar todo lo que se te ponga por delante. En la segunda subes a un taxi que tiene muchas posibilidades como chatarra. En la tercera debes demostrar tus habilidades como luchador.





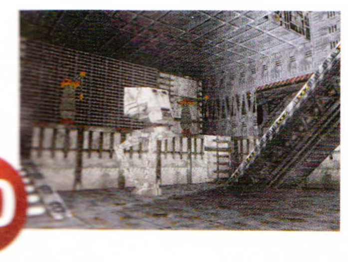




JEDI KNIGHT

LUCASARTS

Este producto de LucasArts marcará el nuevo y definitivo retorno del Jedi. Por primera vez *La guerra de las Galaxias* ha servido para producir una aventura gráfica, y de gran calidad. El héroe de este título tiene que superar una serie de pruebas (difíciles) y batallas (sangrientas) para acabar con la rígida tiranía del omnipotente y dominador Imperio.

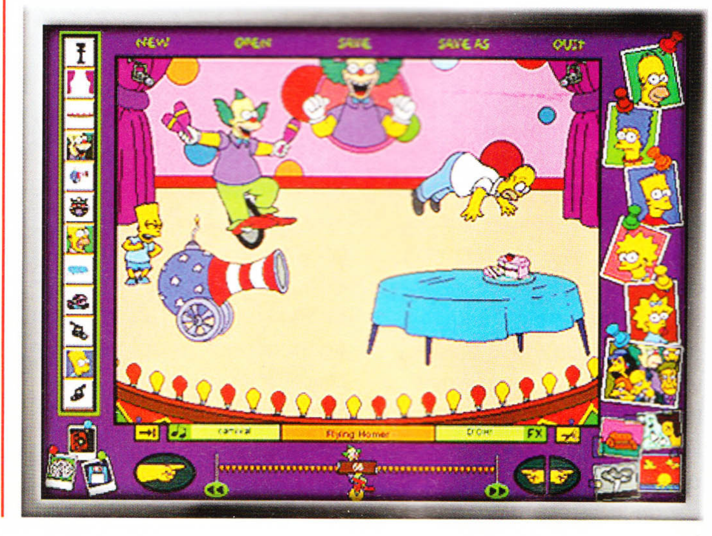




THE SIMPSONS

FOX INTERACTIVE

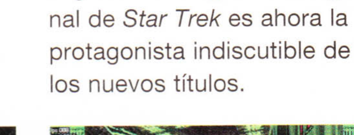
Con el éxito de la conversión de los agudos y divertidos *Beavis & Butt-Head*, todos esperábamos la aparición de un programa basado en los ridículos y geniales dibujos animados *The Simpsons*. Y no se ha hecho esperar. Se trata de una videoaventura hilarante que promete horas de diversión y muchas risas. Electronic Arts se encarga de distribuir este título de la compañía Fox Interactive.



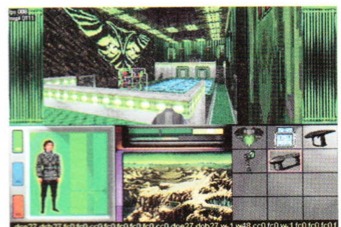
STAR TREK GENERATIONS

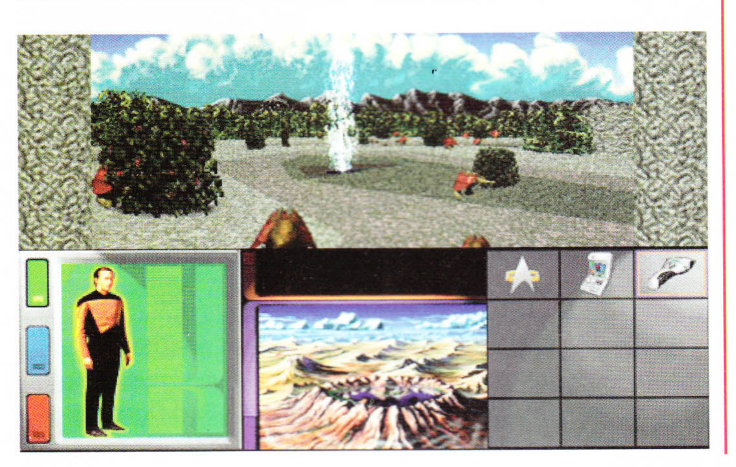
MICROPROSE

La interminable saga *Star Trek* continúa su andadura por el aciago mundo del PC. La nueva generación que llegó tras la larga serie original de *Star Trek* es ahora la protagonista indiscutible de los nuevos títulos.



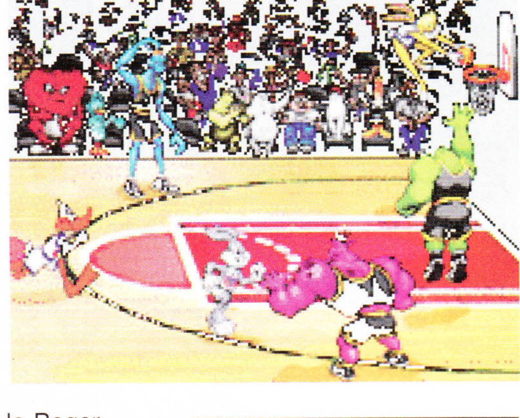




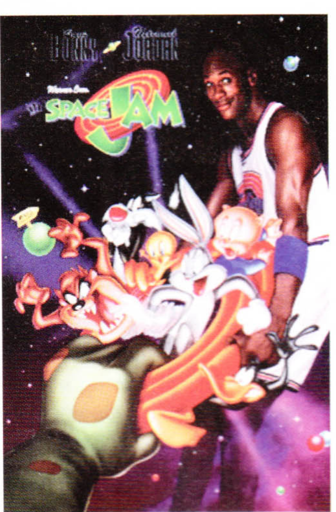


SPACE JAM

ACCLAIM



El superdotado jugador de baloncesto Michel Jordan, un auténtico héroe de la sociedad norteamericana, se ha atrevido a introducirse en el interior de una película "a lo Roger Rabit". La versión lúdica de la misma va a aparecer en nuestro país casi a la vez que ella, de modo que en breve vamos a poder disfrutar de este mítico jugador de baloncesto, que va a hacer de las suyas inmerso en un gracioso mundo de fábula animada. Se trata, por supuesto, de un programa de simulación deportiva que intenta aunar humor gráfico con la ya clásica jugabilidad de este tipo de productos.



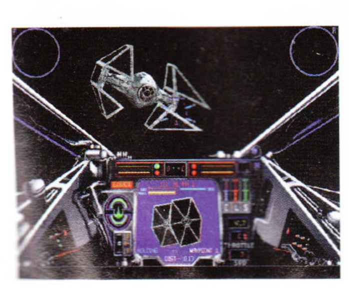
X-WING VS. TIE FIGHTER

LUCASARTS

Estos productos, que aunaban con maestría las técnicas de los simuladores de vuelo con la emoción de los mejores arcades "matamarcianos", por primera vez se nos muestran unidos en un producto trepidante que los enfrenta en un mortal *tour de force*. LucasArts no podía resistir la tentación de reunir dos de sus títulos estrella.











INDEPENDENCE DAY

FOX INTERACTIVE



La película más taquillera de la historia tenía que contar con una versión lúdica. No ha tardado mucho en aparecer este producto, de la mano de Fox Interactive, que presenta en clave de trepidante arcade la impresionante invasión de extraterrestres en el día de la independencia norteamericana, ese 4 de Julio que tanto ha hecho por el cine de Holywood.



Red Digital de Servicios Integrados



En la era de las autopistas de la información, las líneas de telefonía actuales están ya anticuadas; por esto surge la necesidad de utilizar líneas de mayor velocidad y de prestaciones mucho mejores que las existentes hoy.

La red telefónica está sufriendo un gran número de modificaciones, fundamentalmente impulsadas por las necesidades de mayor velocidad de transmisión. Además, se ha ido adaptando a las nuevas tecnologías.

En un principio toda la red era analógica. Las comunicaciones eran totalmente analógicas, de extremo a extremo: tanto la línea como las centrales eran analógicas.

Después se evolucionó, en muy poco tiempo, hacia la digitalización de todas las líneas; éstas eran digitales, pero las centrales todavía seguían siendo analógicas.

El siguiente paso (en el que todavía nos encontramos en la actualidad), consiste en el uso de líneas digitales y de centrales digitales, de modo que sea posible realizar un gran número de servicios (como las llamadas en espera, la marcación tonal, etc.).

El escalón final que lógicamente tenía que seguir esta línea de progresión era conseguir que toda la línea fuera completamente digital, de un extremo a otro. En este punto entra la RDSI (Red Digital de Servicios Integrados), que vamos a comentarte en estas páginas. Gracias a ella toda la línea es digital. De este modo se obtiene una transferencia de datos a gran velocidad, además de todo lo que esta portentosa red implica.

¿QUÉ ES LA RDSI?

Se trata de una red que procede de la Red Digital Integrada y que facilita conexiones digitales totales para proporcionar una amplia gama de servicios, tanto de voz como de otros tipos, a la que los usuarios acceden a través de un conjunto definido de interfaces normalizados.

Es una red basada en conexiones por conmutación de circuitos a 64 Kb/s.

¿CANALES DE ACCESO?

Para la transferencia de la información hay que definir una serie de canales digitales.

Canal B: se trata de un canal de 64 Kb/s que traslada la información.

Canal D: es una canal de 16 Kb/s o 64 Kb/s que se usa para transportar las señalización que sirve para establecer y controlar llamadas.

Canal H: permite la transferencia de información de usuario a más de 64 Kb/s. Existen 2 tipos de canales H:

H0 de 384 Kb
H12 de 1920 Kb

Ordenador principal o base de datos
PC con tarjeta RDSI
RDSI
I
RTB
V.24/S
PC con tarjeta RDSI
Terminal de datos

APLICACIONES

- Transferencia de ficheros sobre canales a 64 Kbps.
- Mensajería.
- Acceso a bases de datos multimedia.
- Telefonía.
- Adaptación de equipos con interfaz V.35 a la RDSI.

En este esquema se muestran la gran variedad de posibilidades de conexión a la conocida RDSI (Red Digital de Servicios Integrados), y las diferentes aplicaciones que se le pueden otorgar.

ACCESOS DE ABONADO

Existen distintas formas de contratar la red:

Acceso BÁSICO (2B +D), que proporciona dos canales de 64 Kb/s y un canal de 16 Kb/s para la señalización y el control. Es el modelo más común y el más asequible al usuario; su coste es similar a la contratación de una línea telefónica estándar y su tabla de tarifas es muy parecida. Mediante ésta puedes utilizar hasta un máximo de 192 Kb (sumando el ancho de los canales B y D)

Acceso PRIMARIO (30B +D), que proporciona 30 canales de 64 Kb/s y uno de señalización de 64 Kb/s. Así dispondrías de un máximo de 2 Mb/s para tus aplicaciones. Este sistema está pensado para su utilización en empresas que necesiten de sistemas con una gran cantidad información. Además, su coste es bastante elevado.

¿QUÉ SERVICIOS OFRECE?

Varios tipos de servicios. Los fundamentales son los Portadores y los Teleservicios.

Servicios Portadores. Ofrecen la posibilidad de transferencia de información independientemente de su contenido y aplicación. Los más usados de ellos son:

- Transferencia de datos a 64 Kb/s. Permite la transferencia de datos entre dos terminales, sin restricciones y asegurando la integridad de los datos.

- Conversación, destinado a soportar las conversaciones vocales a 64 kb/s.

- Audio a 3,1 KHz. Destinado a la transferencia de conversación y de información de audio a 3,1 KHz. Es decir, la telefonía convencional y la transferencia de datos con un módem o fax estándares (grupo 2/3).

Teleservicios: son aquellos que proporcionan la capacidad de comunicación completa, es decir lo que reciben los usuarios.



Éstas son las diferentes conexiones que se pueden realizar a través de InfoVía, tanto mediante RDSI como a través de línea telefónica normal y corriente. Como ves, un completo plantel de servicios.

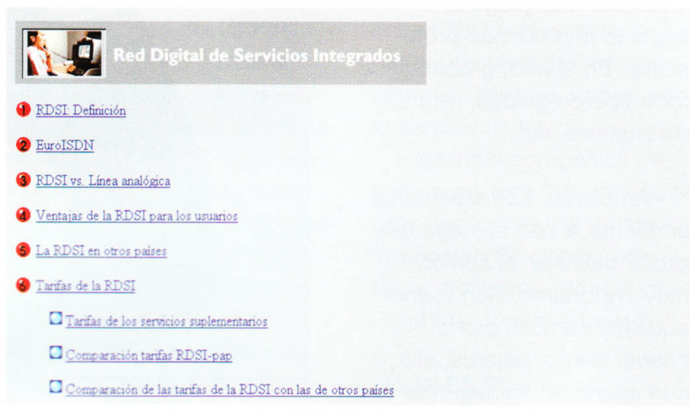
- Telefonía. Permite establecer y recibir llamadas de otros usuarios de la red telefónica básica.

- Telefonía a 7 KHz. Se trata de un nuevo servicio de telefonía que presenta una mejor calidad de audio, a diferencia de la telefonía tradicional de 3.1 KHz.

- Transmisión de fax grupo 2/3. Realiza la transferencia de faxes tradicionales, para lo que se utiliza un adaptador de terminal analógico.

- Acceso a InfoVía e Internet. A través del difundido número telefónico 055 puedes entrar en InfoVía a 64 kb/s, lo que significa un gran aumento en la velocidad, teniendo en cuenta que el máximo actual de los módems se sitúa en 33.600 bps (el acceso a InfoVía se realiza a un máximo de 28.800 bps).

Esta red te ofrece muchos otros servicios. Entre ellos encontrarás los siguientes:



En Internet es posible encontrar información variada sobre este tipo de conexión telefónica, quizá nuestro más cercano futuro.

- Transmisión de fax grupo 4. Permite la trasferencia de faxes a mayor velocidad. Se usa para terminales RDSI.

- Videotelefonía: Es una de las más importantes novedades que ofrece esta red. Gracias a ella es posible transmitir imágenes a la vez que la voz, de modo que verás a la persona con la que estés hablando. Actualmente, con una línea de 64 kb/s, la calidad no es demasiado buena, pero utilizando más líneas se puede conseguir una mejora en este aspecto.

Identificación del usuario que llama. Es decir, puedes saber quién te está llamando sin necesidad de coger el teléfono.

Llamada en espera. Recibes otra llamada mientras estás hablado con alguna otra persona.

Marcación directa de extensiones. Permite, en el caso de utilizar una centralita, recibir llamadas directamente sin pasar por ella.

Grupo cerrado de usuarios. Permite crear grupos de acceso restringido, de modo que otros usuarios externos no puedan acceder y no sea posible realizar llamadas fuera de este grupo.

Tarificación. Permite conocer el coste de la llamada al final o durante la misma.

Y otros muchos, que van surgiendo día a día.

¿CÓMO INSTALAR UNA RDSI?

Por el momento, la única forma de tener una RDSI en casa es llamar a Telefónica y solicitar la instalación de una línea telefónica para ello. El coste de la nueva línea es aproximadamente el mismo que el de una línea de teléfono estándar.

Con la instalación de la línea dispondrás de un acceso básico. Por lo tanto, de dos líneas de 64 Kb/s, esto es, de dos números de teléfono que suelen ser consecutivos. Además, con algunas tarjetas puedes "multiplexar" ambos canales de modo que trasmitan hasta 128 Kb/s.

Una vez instalada la línea, te ofrecen una tarjeta RDSI, pero puedes comprarla a otro fabricante. Instala esta tarjeta en tu ordenador, para transferir los datos que quieras, así como conectar a Internet o InfoVía.

La conexión a Internet debes hacerla a través de InfoVía, es decir, marcando el 055. Por ello, tu proveedor de servicios debe disponer de acceso a Internet por medio de InfoVía.

J. RODRÍGUEZ



La música en los juegos (II)

Continuando con la introducción a la música en los juegos del mes pasado, analizaremos en el siguiente artículo unos cuantos de sus aspectos más llamativos y más importantes.

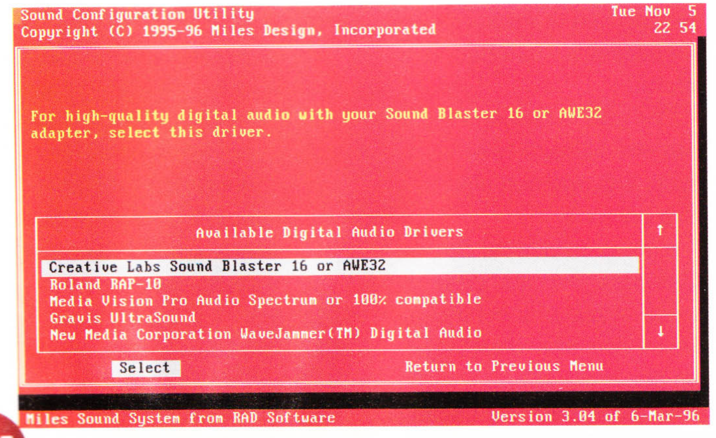
A la hora de crear un juego, sobre todo en la actualidad, con la cantidad de dispositivos que posee la mayor parte de los ordenadores personales, debes tener en cuenta que, para conseguir una buena banda sonora, hay que pensar en ella como si fuese la de una película.

Necesitas, en principio, 4 componentes importantes:

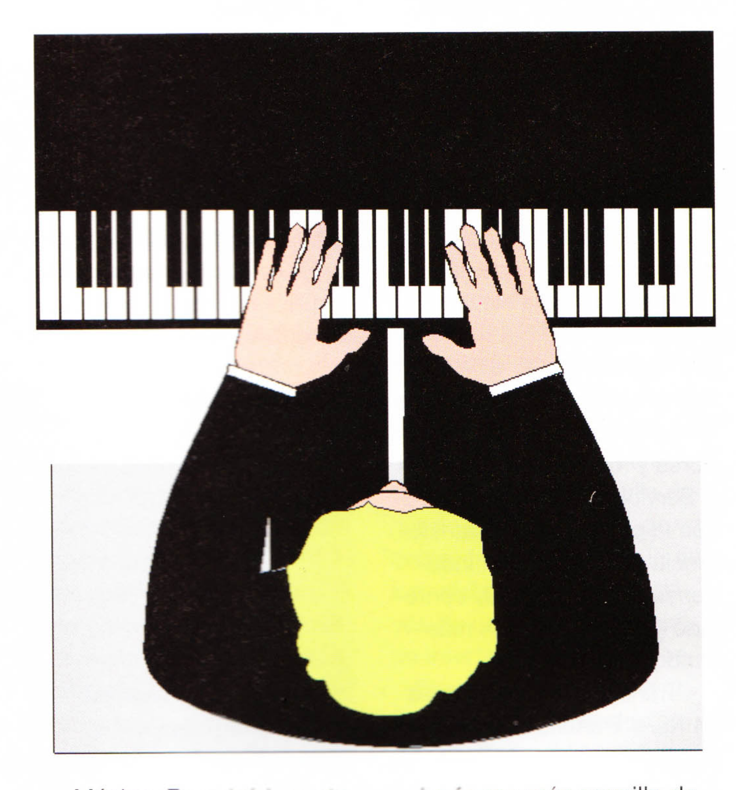
- Diálogos. ¿Cómo nuestros personajes no van a hablar si estamos inmersos en la era de las tarjetas de música? Éstas permiten digitalizar perfectamente cualquier voz, así como reproducirla un número indeterminado de veces. En la creación de los diálogos puedes utilizar tantas herramientas como quieras. Cambias, modificas, ecualizas, etc., el sonido que hayas digitalizado como si se tratase de un auténtico estudio de grabación profesional.

- Efectos de Sonido. También debes tener en cuenta que es necesario grabar y corregir un conjunto de efectos sonoros que te permitan dar a tu juego un aspecto mucho más profesional. En efecto, grabarás todo tipo de golpes, roturas de cristales, etc.

- Ambiente. Los efectos de ambiente le dan al juego una profundidad en el sonido muy importante. Son todos aquellos sonidos como pasos, viento, pájaros, etc., que aparecen en segundo plano y que son sin embargo muy importantes para darle una mayor calidad general a los programas.



El Miles Sound System de RAD Software permite utilizar música MIDI sobre cualquier tarjeta de sonido existente en el mercado.



- Música. Es quizá la parte más difícil de la banda sonora de un juego. Te obliga a tener algunos conocimientos musicales, para componer música de acuerdo con el tema del programa.

CÓMO TOCAR MÚSICA DIGITALIZADA

Empecemos por mostrar cómo reproducir de forma bastante completa un fichero de música digitalizada. Para grabarlo no hay que hacer prácticamente nada. Sólo debes usar alguno de los cientos de miles ("cienes y cienes") de programas que permiten digitalizar el sonido.

La forma más sencilla de reproducir un sonido VOC (es uno de los más conocidos formatos de audio digitalizado) en una tarjeta Sound Blaster es utilizar el llamado "CT-VOICE.DRV". Se trata de un *driver* que te permite hacer llamadas de forma similar a la que utilizamos para la BIOS, con la diferencia que estas llamadas están enfocadas a la reproducción de un fichero de sonido. Las más importantes funciones son:

0.- Obtiene la versión del *driver*

1.- Establece la dirección base de Entrada/Salida

2.- Establece el famoso Canal DMA
3.- Inicializa el *driver*
6.- Comienza la salida de Voz
8.- Detiene la salida de Voz
9.- Finaliza el *driver*

Función 0. Obtiene la versión del *driver*.
Entrada: BX = 0
Salida: AH = Número de la Versión Parte alta
AL = Número de la Versión Parte Baja

Función 1. Establece la dirección de E/S.
Esta función coloca en el *driver* la dirección de E/S que va a utilizar para que pueda enviarse el fichero de audio a la tarjeta de sonido. Por defecto es 220h.
Entrada BX = 1
AX = Dirección de E/S

Función 2. Establece el canal DMA.
Entrada BX = 2
AX = Número de canal DMA.

Función 3. Inicializa el *driver*.
Entrada BX = 3
Salida AX = 0 *Driver* Correctamente Inicializado.
AX = 1 Versión de *driver* incorrecto.
AX = 2 Fallo de Entrada Salida.
AX = 3 Fallo de canal DMA

Función 6. Comienzo de la salida de VOZ.
Entrada BX = 6
ES:DI Segmento y *offset* del principio del fichero VOC.

Función 8. Paraliza la salida de VOZ.
Entrada BX = 8

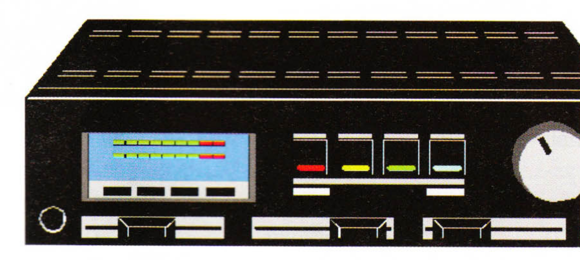
Función 9. Termina el *driver*.
Esta función "mata" el *driver* y detiene todo los procesos. Sin embargo, no descarga el *driver* de memoria. Esto hay que hacerlo de forma manual.
Entrada BX = 9

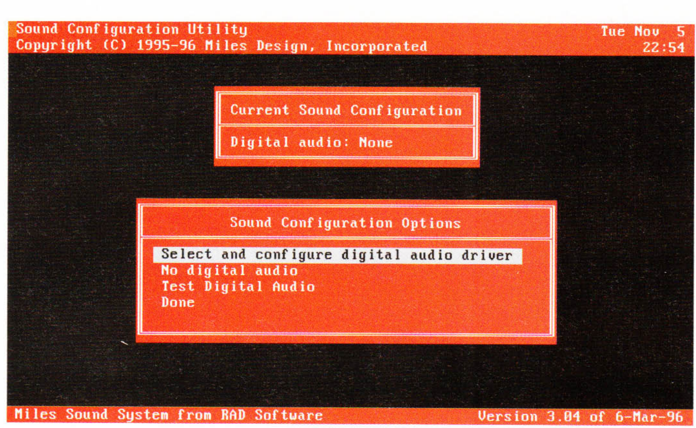
Como veis, este proceso es un poco tedioso. Además, sólo te sirve si la gente que va a usar tu juego tiene una tarjeta de sonido Sound Blaster y el mencionado *driver* ct-voice.drv instalado correctamente.

KITS DE DESARROLLO DIGPAK Y MIDPAK

Estando casi en el final de milenio más precipitado de la Historia, no sería lógico que los desarrolladores tuvieran que preocuparse de los mecanismos de programación de los dispositivos de sonido, a nivel de hardware. En entornos como Windows, OS/2 o similares, es el *driver* el encargado de realizar esta labor. Así, en Windows existe un conjunto de *drivers* y funciones que son las encargadas de reproducir cualquier tipo de sonido. De esta forma, a través del uso del conjunto de librerías de la MMSYSTEM.DLL, serás capaz de reproducir, con una sola función, tanto un fichero WAV o de música digitalizada como un fichero MID o de música MIDI.

Últimamente ha aparecido para el entorno MS-DOS un *kit* de desarrollo que ha sido adoptado por la mayor parte de las compañías de software. Se trata del DIGPAK y MIDPAK de la compañía The Audio Solution, especialmente dedicada a estos temas. DIGPAK proporciona una capa API (Interfaces de programación de Aplicaciones), que es totalmente independiente de la tarjeta de sonido que tengas a tu disposición.





La mayoría de juegos que se comercializan utilizan el sistema Miles tanto por su facilidad de uso como por su configuración.

En efecto, el *kit* es capaz de reproducir audio digital bajo el entorno MS-DOS.

MIDPAK, por su parte, puede reproducir música completamente orquestada general MIDI en cualquiera de las tarjetas de música existentes en el mercado, incluidas aquellas que no son ni siquiera MIDI (como ocurre con la tan extendida tarjeta Sound Blaster). Desde su creación, los *kits* MIDPAK y DIGPAK son de dominio público para el desarrollo no comercial, y es necesario pagar una cantidad en concepto de licencia, como, por lo demás, es lógico.

Bastantes compañías de software lúdico han utilizado este tipo de *drivers*. Entre ellas están Electronic Arts, Epyx, Activision, Spectrum Holobyte, Virgin, Gametek.

¿QUÉ ES EL EXTENDED MIDI?

MIDPAK, como utiliza los AIL *drivers* de Miles Design, no toca directamente ningún tipo de ficheros MIDI. Éstos deben ser convertidos a un formato Extended MIDI. Se trata de un formato MIDI "preprocesado" creado por la compañía Miles Design. El formato Extended MIDI permite que en único archivo MIDI estén varias secuencias MIDI, y que se cambie de una a otra de manera casi instantánea mediante el comando PlaySequence. Para añadir los ficheros MIDI a un fichero XMI (Extended MIDI) basta con ejecutar la siguiente lista de órdenes:

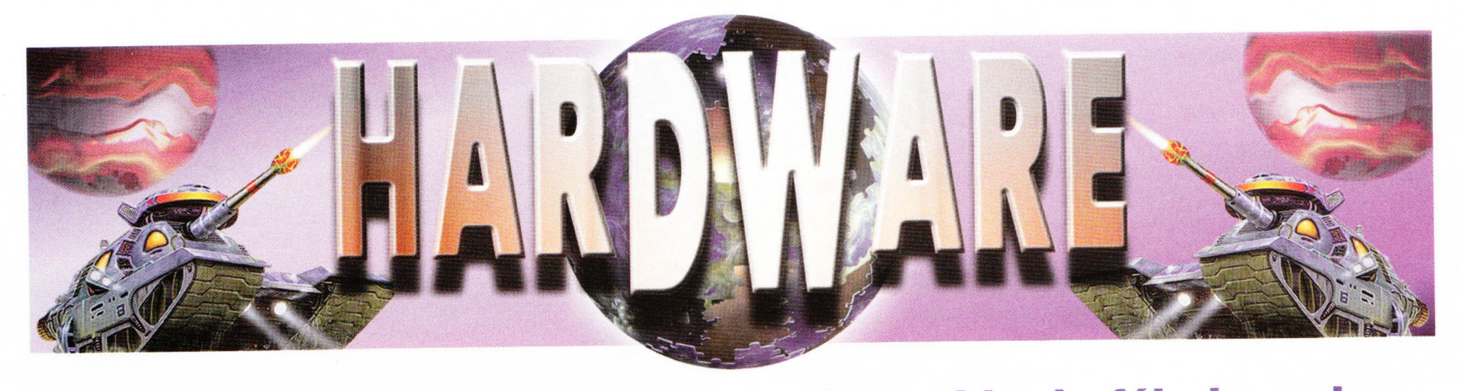
MIDIFORM Fichero.Xmi Fichero1.MID Fichero2.MID Fichero3.MID

De esta forma, creas un único fichero XMI que contiene las 3 secuencias MIDI anteriores. Para acceder a ellas sólo debes utilizar la función PlaySequence de la librería MIDPAK de la siguiente forma :
PlaySequence(0): Toca la primera música Fichero1.mid
PlaySequence(1): Toca la segunda música Fichero2.mid
PlaySequence(2): Toca la tercera música Fichero3.mid

¿EN QUÉ FORMATO DEBE ESTAR EL FICHERO MIDI?

En un dispositivo MIDI auténtico, como MPU401 MT32 o Souncanvas, todo lo que está en el fichero MIDI es enviado a él para que lo reproduzca (todo a excepción de los mensajes SysEx) en una tarjeta Adlib o en una Sound Blaster. Sin embargo, MIDPAK emula un dispositivo MIDI, pero con las siguientes restricciones:
- Los canales desde el 2 al 9 son pistas melódicas
- El canal 10 es el canal de la percusión
- El juego de instrumentos es el del GENERAL MIDI

J. Rodríguez



Un joystick futurista y una tarjeta de sonido de fábula se han ganado nuestra confianza este mes y forman el corazón de nuestra sección de hardware. Pronto serán parte del tuyo, de modo que observa los caminos que llevan al futuro.

MAXI SOUND 64 HOME STUDIO

Los franceses de Guillemot por lo visto han decidido superar todas las barreras del sonido, y por lo oído lo han conseguido holgadamente. Lo anuncian como un auténtico estudio de sonido, y no andan tan desencaminados.

La tarjeta posee la conocida tecnología por tabla de ondas (4 Mb de ROM): 64 voces polifónicas, 425 sonidos de instrumentos reales, 128 sonidos de General MIDI, 97 variaciones de sonido, 200 toques de batería distintos y cuatro bandas, expansibles a 8, para grabación y mezcla.

En cuanto a los efectos que es posible realizar con ella, se encuentran entre ellos los más importantes: *delay* (repeticiones), *chorus* (eco), *reverb* (reverberación), etc., además de las cuatro bandas de ecualización que te permiten modificar cualquier sonido a tu gusto.



Todo esto serviría para hacer de esta tarjeta una de las mejores del mercado, pero posee otras características que dejan en franca desventaja a todas sus competidoras. Aparte de su compatibilidad con los principales modos de reproducción MIDI, como General MIDI y General Standard, posee una peculiar forma de cuadrifonía que te permite ajustar la salida de sonido según dónde te sitúes para que el efecto *surround* (de cuatro canales) sea real.

Algunas de sus características la convierten en la tarjeta de sonido por excelencia. Entre ellas está *Full Duplex*, gracias al cual la tarjeta puede manejar información de sonido en dos direcciones a la vez (mandar y recibir).

Por lo que se refiere a sus funciones de edición, te ofrece ocho pistas de entrada estéreo, una estéreo o dos mono de salida, ajustes y edición pista por pista, efectos en tiempo real y un largo etcétera. Hay un modelo menor que no ofrece tanto pero comparte la calidad general, de precio 29.900.

P. López

FICHA:

Nombre: Maxi Sound 64 Home Studio
Fabricante: Guillemot
Distribuidor: Ubi Soft
Precio: 39.900 Ptas.
Valoración: 95 %

LOGITECH WINGMAN WARRIOR

Los creadores de hardware no cesan de crear dispositivos de diseño futurista que pretenden buscar la mayor ergonomía posible. Esta vez Logitech se ha inspirado en los arcades en tres dimensiones. El resultado es un *joystick* con un enorme apéndice en la base de dudoso gusto estético pero que produce una cómoda estabilidad.

La más interesante característica de este dispositivo es el botón *SpinControl*, una pequeña rueda que te otorga movilidad total total gracias a la posibilidad de girar 360°.

Compatible con los más importantes sistemas operativos, como Windows 3.x, Windows 95 y MS-DOS, se incluye con él una curiosa Guía de supervivencia que te muestra los más habituales movimientos que se realizan el campo de la lucha en tres dimensiones.

Por último, posee dos puertos distintos, uno especial para los juegos en tres dimensiones y otro para programas que utilicen un *joystick* normal y corriente.

FICHA:

Nombre: WingMan Warrior
Fabricante: Logitech
Distribuidor: Logitech
Precio: 10.900 Ptas.
Valoración: 75 %

Suscríbete a:

PC-PLAYER

TOP

Conseguirás gratis dos de estos magníficos regalos

Virtual TENIS

POR SÓLO 2.995





Suscríbase enviando este cupón por correo o fax (91) 6614386, o llamando al teléfono (91) 6614211 Horario 9 a 14:00 y 15:00 a 18:00

ESTA OFERTA ANULA LAS ANTERIORES

Deseo suscribirme a la revista PC PLAYER y recibir gratis dos de estos regalos: (Marcar con una X)

☐ Suscripción 1 año (12 revistas) 6.500 Ptas. **REGALO:** ☐ VIRTUAL TENIS ☐ PC TRIVIAL ☐ DELVION

Nombre y apellidos..F. Nacimiento..........................

Domicilio..C.P..

Tel ....Localidad..

Provincia..............................Profesión..

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta............... / ....

☐ Domiciliación bancaria. (Rellenar código cuenta cliente)

CODIGO DE CUENTA CLIENTE

ENTIDAD	OFICINA	DC	Nº CUENTA

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

Firma:

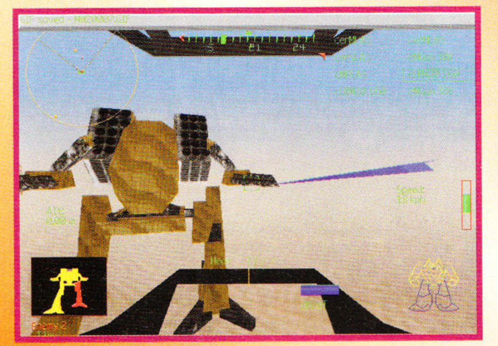
TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

Y ADEMÁS UN AHORRO DEL 10%

HIT PARADE

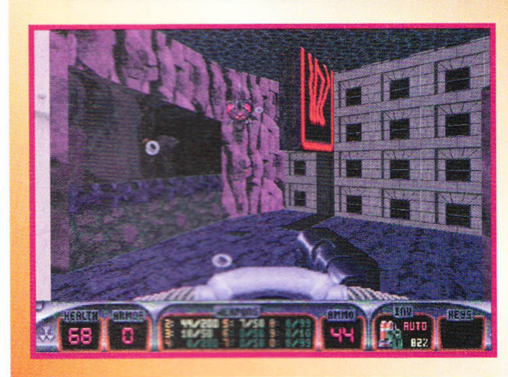
Tras dos meses en cabeza, Quake ha caído del trono. Lo más sorprendente es que el juego que le ha quitado su posición de honor no es un clónico de Doom, sino un simulador de combate entre enormes robots, Mechwarrior 2 : Mercenaries.

M2: Mercenaries 1 N



La lucha entre robots de tamaño mastodóntico siempre ha tenido grandes adeptos entre todos los usuarios de software lúdico.

Duke Nukem 3D 2 =



El Duque de los clónicos de *Doom* logra mantenerse en una posición de honor, y es que estos juegos saben atraer a grandes masas.

Quake 3 ↓



El rey de id Software ha caído de la primera posición, aunque conociéndoos, seguro que regresa al trono gracias a todos vuestros votos.

Broken Sword 4 ↑





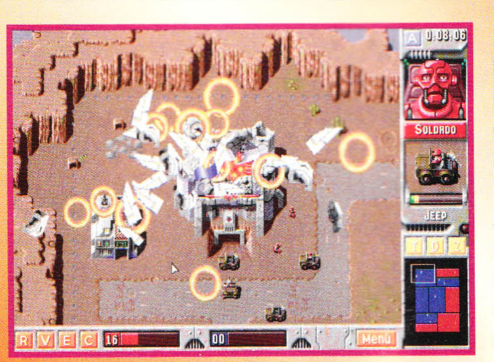
La historia de los templarios en nuestros días ha calado muy hondo entre todos vosotros. Me temo que tenemos aventura gráfica para rato.

Screamer 2 5 N



Los chicos italianos de Graffiti han realizado un excepcional trabajo con esta secuela del gran juego de carreras que fue el original.

Z 6 ↓



La estrategia ha tomado un nuevo cariz de la mano de los Bitmap Brothers. Ahora son robots los que se enfrentan entre sí.

F-1 Grand Prix 2 7 ↓



Sir Georf Crammond ha obtenido tanto éxito con esta secuela como consiguiera en su día con el programa original de Microprose.

Links LS

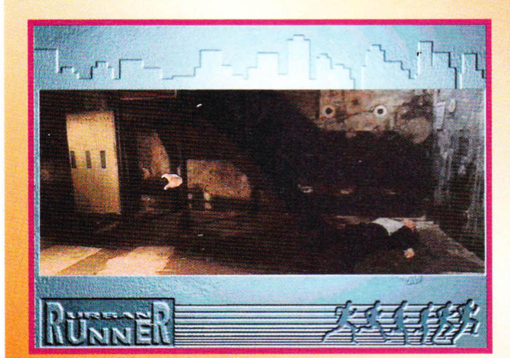




El golf también es un deporte de masas para los usuarios de juegos de ordenador. Links Ls sigue siendo el mejor simulador de la historia.

Urban Runner





La última aventura interactiva de Sierra/Coktel parece que baja en su segundo mes. Esta clase de aventuras no suele tener mucho éxito.

Civilization II





La estrategia tiene un nombre: Civilization II. Todo un título, tanto para los más expertos como para los menos avezados en estas duras lides.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 17

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Diecisiete de nuestra revista:

- VICTOR E. TAMAMES GÓMEZ (VALLADOLID)
- LUIS MUÑOZ (Los Alarifes, GRANADA)
- CARLOS FERNÁNDEZ ALVÁREZ (BARCELONA)
- ARITZ URCELAY REGUERO (Vitoria, ALAVA)
- SERGIO RODRÍGUEZ CALVO (Tudela, NAVARRA)

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestro lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

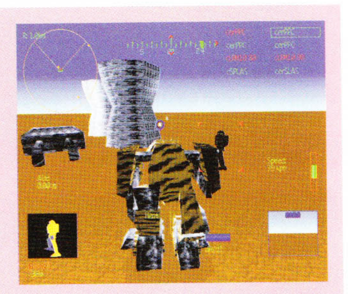
PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)



MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

El último gran juego de Activision cuenta con los siguientes códigos, que puedes activar durante el juego, tecleándolos mientras mantienes pulsadas las teclas **CONTROL**, **ALT**, y **SHIFT** simultáneamente:

SUPERFUNKICALIFRAGISEXY: Invulnerabilidad.
ISEENFIREANDSEENRAIN: Munición ilimitada.
OOOHHHLLLAAALLLAAA: Misiles con seguimiento por calor.
ITSDABOOOMB: El enemigo localizado en el rádar se autodestruirá.
INMYBEAUTIFULBALLON: Añade saltos al robot.
CRAZYSEXYCOOL: Saltos infinitos.
LIKETHECOMSTARBABY: Pasas de nivel automáticamente (pero no marca las misiones no conseguidas).



ONTIMEEVERYTIME: Activa la tecla de compresión de tiempo.
ANTIJOLT: Activa el expansor de tiempo (ideal para las fases en las que se debe defender un objetivo).
BUBBLEBOY: Aparecen esferas saltarinas.
BEHOLDMYGLORY: Permite visión completa.
UNDFLASHYFLASHY: Activa el grupo de armas (todas ellas se disparan a la vez).
WALKTHISWAY: Hace que el enemigo siga tu cursor.
WEDIDITAGAIN: Sorpresa 1.
DOREDJACKANDTIKRULES: Sorpresa 2.



FAST ATTACK

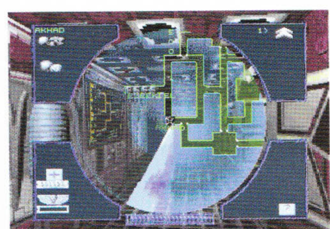
El juego de submarinos de Software Sorcery y Sierra también cuenta con unos cuantos trucos que te harán más fácil tu peligrosa travesía. Si tecleas las palabras **FAST /PLOTSOLN** podrás seleccionar desde la pantalla de mapas cualquier misión, y al pulsar **ALT** y **F5** simultáneamente aparece la solución correcta. Presiona "Send" y podrás participar en esa misión con la solución correcta. Con **FAST /TEDISPLAY** aparece la localización de todo (barcos, minas, armamentos...). Pulsa **ALT** y ~ para activarlo.

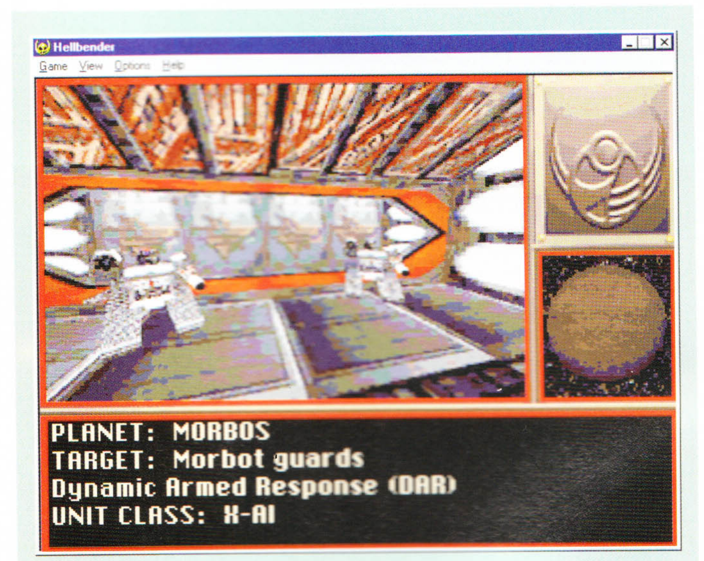
Por último, con **FAST /SWSGOD** saltarás a la siguiente misión como si la anterior la hubieras realizado con perfección.

SPACE HULK

Al comienzo del juego (Vigil), apareces en una habitación que tiene dos puertas: una conduce al entrenamiento y la otra directamente al modo campaña. Una vez allí, teclea **INEEDHELP**. Este comando te conducirá a un menú en el que podrás hacer invencibles a todos tus hombres, obtener munición infinita, y un sinfín de opciones que te permitirán acabar el juego de forma mucho más rápida.





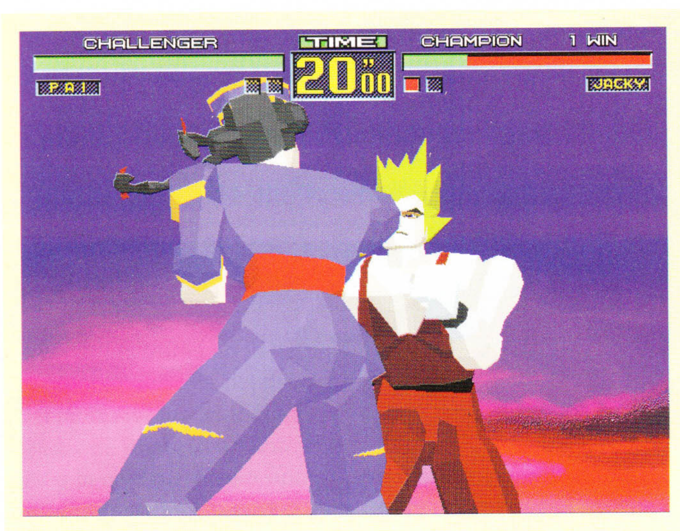


HELLBENDER

La nueva versión de *Fury3* también cuenta con códigos que te harán mucho más fácil tu misión en este frenético arcade. Puedes teclearlos en cualquier momento del juego.

IMPUMPD: Te recarga todas las armas hasta los topes.
URDEAD#: Te rellena sólo el arma elegida, donde # es el número de arma.
TOTLPWR: Recarga la energía hasta el 100% de su capacidad.
MAXMEUP: El escudo recupera toda la energía, esté como esté.
AUNTEM#: Salta al nivel que indiques, cambiando # por el numero de fase.
IMSTUCK: Se salta la misión en curso, y avanza hasta el siguiente planeta.





VIRTUA FIGHTER PC

Los trucos de la versión para Saturn pueden ser activados en la versión PC, aunque debes cambiar el botón A por **DEL (Supr)**, el botón B por **END (Fin)**, y el C por **PgDn (AvPág)**.

Para jugar como Dural de Oro:

Dentro del menú de selección de luchadores pulsa **Abajo**, **Arriba**, **Derecha**, y **DEL+Izquierda** y oirás un ruidito de confirmación.

Para jugar como Dural de Plata:

En la pantalla de selección, no el menú, de luchadores pulsa **Abajo**, **Arriba**, **Derecha**, y **DEL+Izquierda**; oirás un ruido de confirmación.

Para añadir Dural en la pantalla de récords:

En la pantalla de "Press Start", pulsa **Arriba** 17 veces y **ENTER**. En la pantalla de opciones escucharás *Ring Out*. Ahora Dural aparece en la tabla de récords.

Para cambiar el tamaño del ring y la pantalla de juego:

En la pantalla de "Press Start2, pulsa **Arriba** 12 veces y **ENTER**. Entra en la pantalla de opciones y escucharás *K.O.* Mueve el cursor abajo hasta **EXIT** y pulsa abajo otra vez. El cursor desaparecerá. Pulsa **DEL** y aparecerá una segunda pantalla de opciones.

Para ver los créditos:

Mantén pulsado el botón **DEL** durante la presentación para ver los nombres de los creadores de Virtua Fighter.

Repeticiones a cámara lenta:

Al final de una ronda, pulsa y mantén **DEL+END+PgDn** para ver la repetición en cámara lenta.

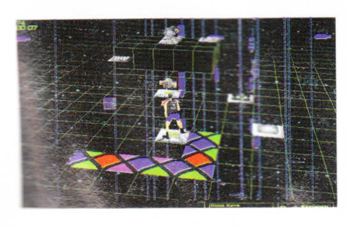
Otras cámaras en "Watch Mode":

Pulsa **F7** para acceder al menú de cámaras.

Para seleccionar el canto de victoria:

Mantén pulsados **DEL**, **END** y **PgDn** antes de que el luchador cante victoria y elige la melodía que desees. Hay uno más cuando has conseguido un *Excellent*.



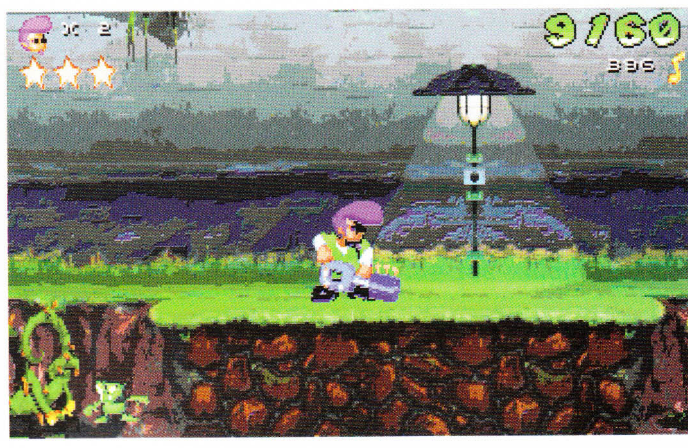


TRACER

Para obtener las siguientes ayudas en este curioso título de la compañía 7th Level, debes pulsar las siguientes teclas en cualquier momento del programa:

CONTROL, SHIFT, y **V**: apagan el virus.

CONTROL, SHIFT, G y **#**: saltas de nivel (donde el símbolo **#** es el número del nivel al que deseas trasladarte).



JOHNNY BAZOOKATONE

Habitualmente, los juegos de plataformas en videoconsolas caseras cuentan con trucos de muy diferente índole. Como no podía ser menos, en este **Johnny Bazookatone** para PC ocurre lo mismo en forma de *password* para saltar de nivel:

Nivel 1: **ZARTACLA**
Nivel 2: **RINGMYBELL**
Nivel 3: **SCRAMBLED**
Nivel 4: **ANESTHETIC**
Nivel 5: **ETAGSLLEH**



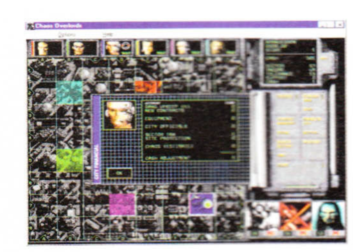
CHAOS OVERLORDS

Para obtener las siguientes ventajas en este juego de estrategia de New World Computing, debes poner alguno de los siguientes códigos, cuando estés iniciando una nueva partida, como si fueran el nombre por el que quieres que te conozca la posteridad:

SMGHUBBLE: Permite ver la situación de las diferentes bandas en cada sector.

SMGKICKASS: Cinco campos totalmente equipados.

SGMMILD - Cada miembro del grupo está plenamente curado en salud.









¡ESPERAMOS CON ANSIA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Nos gustaría que colaboraras con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas(MADRID)





BROKEN SWORD

Tras siglos de sospechoso silencio, los templarios han vuelto. Solo tú, acompañado por una fotógrafo, puedes detener la amenaza que se cierne sobre la humanidad.

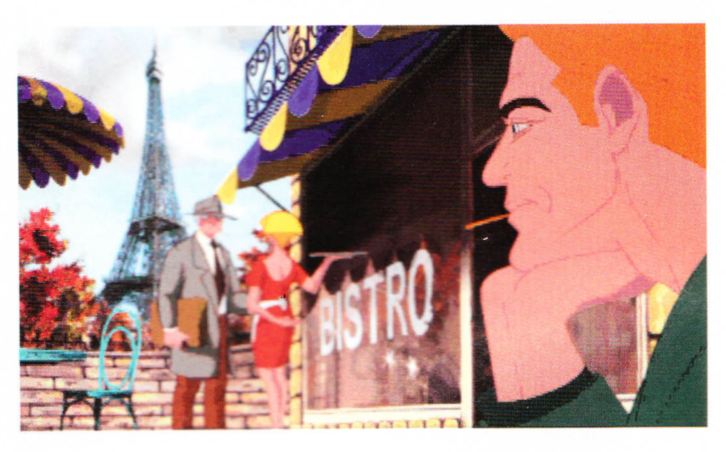
Después de la explosión en el café y de hablar con el inspector de policía, recoge del suelo de la plaza el periódico. Cuando lo hayas hecho aparecerá una fotógrafo francesa. Habla con ella sobre el payaso y Plantard; antes de irse te dará su número de teléfono.

Bajando por la calle llegarás hasta unas obras. Dale el periódico al hombre de la zanja y recoge una herramienta de la tienda. Vuelve a la plaza y camina por el arco de la derecha hacia el callejón; una vez allí, usa la herramienta en la tapa de la alcantarilla y baja al corazón de la ciudad. Coge la nariz de payaso del suelo y sigue caminado por la alcantarilla. En la siguiente pantalla hay un trozo de tela y un pañuelo de papel. Sin volver a la zona anterior, sal por la escalera más cercana y te encontrarás con el portero de una mansión. Para tranquilizarle, enséñale la tarjeta de visita del inspector Rosso.

Con el portero más calmado, muéstrale la tela y pregunta por la chaqueta. Agota todos los temas de conversación, vuelve a las obras, telefonea a Nico y consigue su dirección. Ve hacia la derecha y en el mapa de París selecciona la Rue Jarry, que es la dirección en la que vive Nico. Habla con la florista, agotando todas las opciones de diálogo. Averiguarás cuál es la puerta de Nico y la forma tan peculiar en que hay que abrirla.

Entra en el apartamento de la chica y enséñale todo el material que has encontrado hasta el momento. Coge la fotografía que ella te tenderá y asegúrate de que ve claramente la nariz de payaso.

Con la información obtenida del sastre, dirígete al hotel Ubu y habla con la señora Piermont (es la mujer que está tocando el piano). Habla de la foto con ella y pídele que te cuente algo de sí



Dirígete e a la Risée du Monde y pregunta por el hombre de la foto en la tienda de disfraces. Luego intenta devolverle la nariz de payaso, pregunta por éste y vete tras coger el anillo zumbador. Telefonea al sastre, y pregunta por Khan. Utiliza el icono.

misma. Acércate al mostrador de recepción e intenta coger la llave. Vuelve a hablar con Piermont sobre la llave y el asesino; ella te ayudará a conseguir la llave. Cuando logre que el recepcionista se vaya, cógela del interior del casillero.

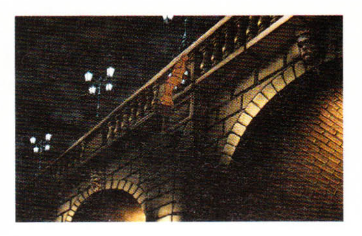












Cuando hayas subido las escaleras arriba utiliza la llave en la primera puerta de la derecha y entrarás en la habitación contigua a la del asesino. Dentro de la habitación tienes que abrir la ventana y salir a la cornisa, para luego entrar por la ventana de la derecha en la otra habitación e intentar salir por la puerta. Cuando el asesino se haya ido, debes registrar los pantalones que ha dejado sobre la cama; en su interior encontrarás un carnet de identidad y una caja de cerillas.

Ya en recepción, pregunta por la caja fuerte y luego muestra el carnet de identidad. Enseña la identificación a Piermont y te ayudará a recoger un manuscrito antiguo de la caja fuerte del hotel. Si en este momento salieras a la calle, los matones de la puerta te quitarían el manuscrito. Para evitarlo, vuelve a la cornisa del primer piso y tira el pergamino al callejón. Abandona el hotel y después de que te registren ve al callejón y recupera el pergamino.

Regresa a casa de Nico y habla con ella del pergamino. Sal del apartamento y dirígete al museo; antes de salir de allí, examina el trípode que hay en la vitrina central de la habitación. A continuación tienes dos alternativas. La primera de ellas es regresar a las casa de Nico y decirle que vas a viajar a Irlanda, y la segunda irte directamente al país celta por excelencia. Si te diriges a la casa de Nico, tendrás ocasión de oír hablar de Peagram antes de llegar a Irlanda.



EL PRIMER VIAJE

Si has llegado hasta aquí sin hablar con Nico, necesitas hablar con O'Brien, sentado al final del bar, para descubrir Peagram. Después habla con Maguire sobre Peagram y la excavación. Ve a MacDevitt's, habla con Ron, el cazador furtivo, y despídete. Espera a que Ron deje una trampa sobre la mesa y cógela cuando estornude; tienes que ser rápido para conseguir la trampa.

Pregunta a Fitzgerald por la excavación y a Doyle por Peagram, la excavación y Fitzgerald. Luego pregúntale si quiere otra cerveza y una vez más sobre Fitzgerald. Mientras se bebe la cerveza, coge la toalla que hay bajo su codo. Pregunta a Fitzgerald por la excavación y sal a la calle. Vuelve a preguntar a Maguire por Fitzgerald. Entra de nuevo y pregunta a Fitzgerald por la excavación, Peagram, la gema y el paquete. Cuando Fitzgerald se vaya y Maguire entre, sal otra vez. Desconecta las bombas de la cerveza apagando los interruptores de detrás de la puerta del pub. De vuelta al bar pídele a Mick Leary algo para beber; si lo has hecho antes, tendrás que acabártelo primero. Enséñale el carnet de identidad. Utiliza la trampa en la manguera del agua. Baja a la bodega y quita el cerrojo de la trampilla que da al exterior.

Entra en la bodega por la trampilla de la calle. Dentro de la bodega recoge la celda. Abre el grifo y úsalo para mojar la toalla. Ve al camino que lleva a la puerta del castillo. Cuéntale al granjero el secuestro de Fitzgerald y escala el pajar hasta el castillo.

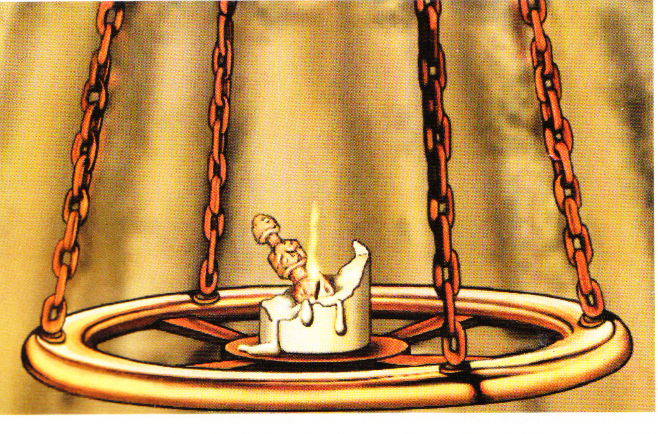
Mete la llave en la pared y apóyate en el agujero superior para subir. Acércate a la cabra por la derecha del pasillo (pulsando en la escalera). En cuanto la cabra te derribe, agárrate al arado de la izquierda. Cuando la cabra se encuentre encerrada, baja por la escalera hasta el interior de la excavación. Coge yeso del saco y mueve el bloque de piedra para que caiga sobre la tierra, luego levántala para poder ver los agujeros. Haz un molde de los agujeros con el yeso. Usa la toalla con el yeso y llévate las réplicas de yeso; si la toalla está seca vuelve a la bodega a mojarla otra vez. Por fin, entra en la habitación secreta.







A FONDO



EL REGRESO A LAS CATACUMBAS PARISINAS

Enseña a Nico la gema. Tras hablar con ella, ve a la comisaría y pregunta a Moue por Marquet. En el hospital, pregunta a la recepcionista por Marquet y enséñale el carné de identidad. Habla con ella de la enfermera Grendel hasta que te dé las direcciones. En el corredor charla con Sam y desatasca la máquina de limpieza. Cuando se vaya, coge una bata del armario.

Vuelve a recepción y habla con el tipo que está de pie junto a la puerta. Dirígete a la habitación que hay al otro lado del pasillo e intenta andar a través de ella. Cuando el paciente se pare, habla con Benior. Dale el objeto de presión y habla sobre él; luego dile que lo use con Eric Sopmash. Ve a la habitación de Marquet y habla, sobre todo, con él.

En el museo, habla con Lobineau del manuscrito y los templarios hasta que nombre España. Cuando el guarda no esté mirando, abre la ventana; en el momento en que se acerque a cerrarla, escóndete en el sarcófago. Cuando la persecución empiece, tira del palo del tótem.

Habla con el malabarista e intenta imitarle. Charla con el gendarme y enséñale la nariz de payaso. Vuelve a intentar realizar juegos malabares; cuando el gendarme y el malabarista se hayan ido, usa la llave de la alcantarilla para abrir el pozo e introducirte bajo las calles. Examina el arco de la derecha y utiliza la llave para romper el yeso.





Tira de la palanca y examina el mecanismo. Navega con el bote por la ruta de la derecha y baja la cadena. Engancha la cadena a la rueda dentada, vuelve al bote y gira el torno. Después de esto entra en la siguiente habitación. Mira a través del agujero de la pared para poder observar la reunión que tienen los templarios; si vuelves a hacerlo verás que se marchan enseguida.

Baja las escaleras que hay y coloca el trípode en el centro de la habitación y la gema encima del trípode.

ESPAÑA Y SIRIA

Utiliza el manómetro en la tubería que va a la casa y luego entra en ella. Tienes que llegar a la parte trasera. Cuando los perros asusten a George, vuelve a la entrada y, después de tocar la armadura, sube las escaleras. Arriba habla con la condesa de todos los temas posibles.

Recoge la Biblia que se encuentra sobre el atril y fíjate en la firma de la receta. Interroga a la condesa sobre los nuevos descubrimientos. Charla con ella mientras López coloca las piezas. A continuación hay que dar jaque mate al rey negro. Para lograrlo, pon el alfil arriba, el caballo en el medio y el rey bajo el caballo.

Sube los escalones de la parte derecha y enseña las cerillas al vendedor de alfombras. Por los de la izquierda entrarás en el club Alamut. Una vez en el interior, intenta entrar en el servicio, lee el cartel y pregunta a Ultar por lo que significa.

En la calle principal observa y habla con Arto; luego pregunta a Nejo por Arto.

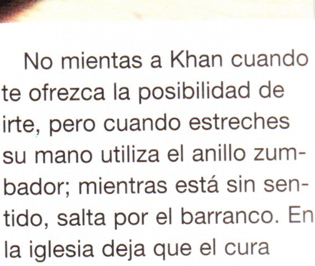




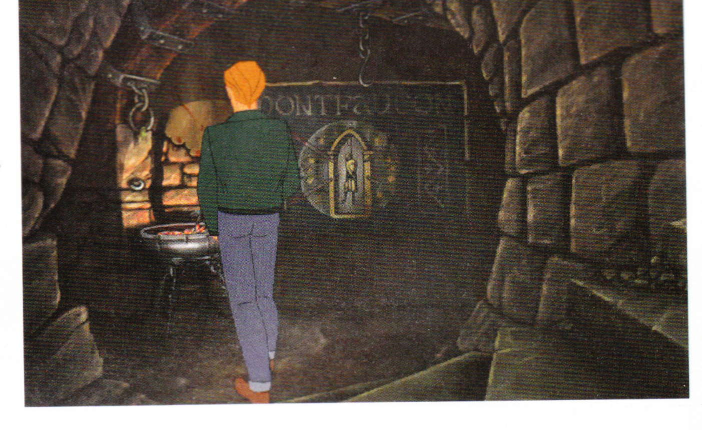
Ofrécele a Nejo la pelota roja y luego contesta que sí a su pregunta. Utiliza la frase con Arto y vuelve a hablar con Nejo. Regresa al interior del club y entrega la escobilla a su director. Dentro del servicio, abre el armario y hazte con la toalla.

Cuando llegues al puesto de Nejo golpea al gato y pulsa el timbre. Recoge la estatua rota y arréglala con el pañuelo de papel. Más tarde, véndela por un billete de cincuenta a Duane. Entra otra vez en el club y enseña la foto a Ultar; continúa hablando con él hasta que se ofrezca a llevar a George hasta la colina de la cabeza de toro. A cambio de ello, dale el billete. Reúnete con Ultar en el camión y ofrécele la toalla que has cogido.

Coge una rama del arbusto, utilízala para cortar la toalla, utiliza ésta en el borde del barranco y desciende por ella. Registra el hueco que hay en la roca hasta que encuentres el anillo; tíralo, registra el cadáver de Klausner y lee la inscripción que aparece.



No mientas a Khan cuando te ofrezca la posibilidad de irte, pero cuando estreches su mano utiliza el anillo zumbador; mientras está sin sentido, salta por el barranco. En la iglesia deja que el cura limpie el cáliz. Examina la tumba de la derecha junto a la pared del fondo de la iglesia. Mira el hechizo que hay



en la mano de la estatua; para poder leerlo tienes que usar las lentes.

Habla otra vez con el cura para recuperar el cáliz. En el museo habla con Lobineau sobre Baphomet y en el mapa de parís elige el lugar señalado como Baphomet.



EL INSTITUTO NERVAL

Baja por las escaleras hasta el vestíbulo. Intenta abrir la puerta del servicio; como está cerrada, pide las llaves al guarda. Dentro del baño coge jabón del lavabo y haz una copia de las llaves que te ha dado el guardia. Utiliza el yeso con el molde de la llave, abre el grifo para humedecer el jabón y terminar la copia de la llave.

Sal al vestíbulo y devuelve las llaves al guarda. Fuera intenta usar la llave en el bote de pintura, y a continuación llama a Nico. Después de telefonear a Nico, habla con el pintor sobre el teléfono. Sumerge la llave en la pintura para que parezca real. En el vestíbulo inspecciona el termostato, pregunta al guarda por él y sitúalo en posición de frío. Coge las llaves de guarda. Intenta utilizar la llave de las excavaciones en la puerta de la izquierda.

Telefonea a Nico otra vez y espera un poco. Entra en la habitación y usa el cáliz pulido en la marca del suelo. Automáticamente vuelves al apartamento de Nico y estás preparado para regresar a tierras de España.

Coge el espejo y habla con la condesa. Ve al mausoleo y examina cuidadosamente el candelabro. Usa el gancho de la ventana para cerrarla. Pon el pañuelo en el gancho y enciéndelo con el candelabro. Enciende el otro candelabro y coge la llave de piedra y la Biblia. Entrega la Biblia a la condesa y dile que



lea la dedicatoria. Habla con López sobre cómo se pueden conseguir ruedas. Coge la rama del árbol que hay junto a la ventana de la habitación del espejo y enséñasela a López.

Examina la cabeza del león y tira del diente. Inmediatamente, aléjate. Después de la explosión mira la pared y coloca el espejo en el camino del rayo de luz; así se iluminará una cerradura en la pared. Abre la puerta con la llave de piedra.

EN EL TREN HACIA ESCOCIA

Intenta abandonar el compartimento para que te visite el guarda. Deja el compartimento y ve hacia la izquierda. Después del enfrentamiento con Guido, sigue hasta el final del tren. Después del encuentro con Eklund vuelve a tu compartimento y habla con el hombre de la izquierda.

Abre la ventanilla y sal por ahí. Ve a la derecha por el techo de los vagones hasta el coche del equipaje. Después de que Guido salga del tren, tira del freno e intenta abandonar el vagón. Tras hablar con Nico, sal definitivamente del vagón.

En la torre de la iglesia, gira la palanca de la rueda del mecanismo para romperlo. Coge el diente y examina los escombros hasta encontrar otro. Usa ambos dientes y la palanca en el demonio. Entra en la cripta y sal por el extremo opuesto.

Para detener los planes del gran maestro tira la antorcha más cercana sobre la pólvora. Con ello, lograrás finalizar la trama que tanto nos ha costado descubrir.

A. L. Mozún

A FONDO

Guía Pray for Death

Muchos han intentado convertirse en los reyes de la lucha, pero solo tú lo conseguirás si sigues atentamente los consejos que te ofrecemos en esta guía, en la que encontrarás todos los golpes especiales del título Pray for Death.

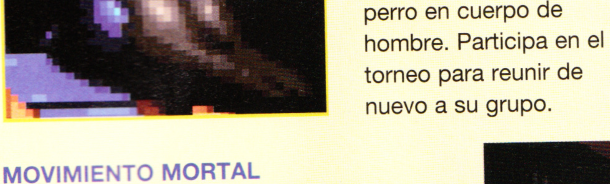
LEYENDA

AR: - Arriba
AB: - Abajo
AD: - Adelante
AT: - Atrás
PR: - Puñetazo rápido
PD: - Puñetazo duro
KR: - Patada rápida
KD: - Patada dura

GOLPES COMUNES

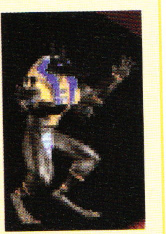
PR+PD: - Puñetazo extra
AB+PR+PD: - Gancho
KR+KD: - Patada extra
AB+KR+KD: - Rodar
AD, AD: - Correr / Atacar
AT, AT: - Retirarse

ANUBI



Dios egipcio de la Muerte, caracterizado por tener cabeza de perro en cuerpo de hombre. Participa en el torneo para reunir de nuevo a su grupo.





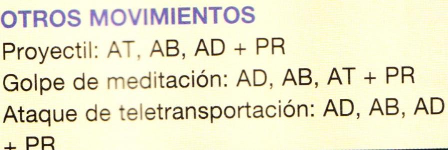
MOVIMIENTO MORTAL

Enigma de Sphinx: AT, AB, AD + PD

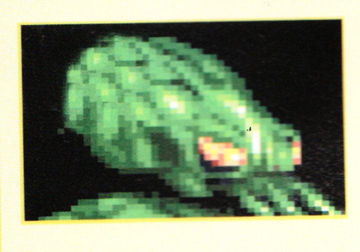
OTROS MOVIMIENTOS

Proyectil: AT, AB, AD + PR
Golpe de meditación: AD, AB, AT + PR
Ataque de teletransportación: AD, AB, AD + PR
Patada poderosa: AT, AB, AD + KD
Vuelta doble: AD, AB, AD + KD
Patada voladora doble: AB, AD + KD





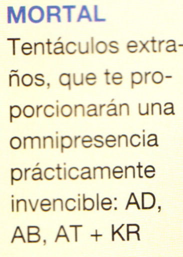
CTHULU



Llegó a nuestro planeta desde otra dimensión estelar. Es adorado por multitud de sectas secretas que abogan por la destrucción de la endeble Tierra.

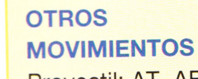
MOVIMIENTO MORTAL

Tentáculos extraños, que te proporcionarán una omnipresencia prácticamente invencible: AD, AB, AT + KR



OTROS MOVIMIENTOS

Proyectil: AT, AB, AD + PR
Destrozarmaduras: AT, AB, AD + PD
Puñetazo doble: AD, AB, AD + PD
Patada voladora: AB, AD + PD
Invisibilidad: AD, AB + KD

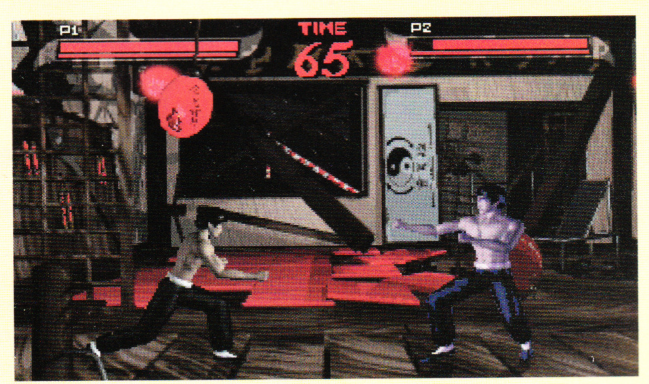




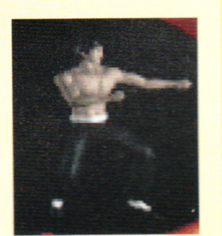
JAN FUN



Maestro de artes marciales nacido en tierras de China. Creó una nueva técnica conocida hoy por su nombre y murió bajo extrañas circunstancias.

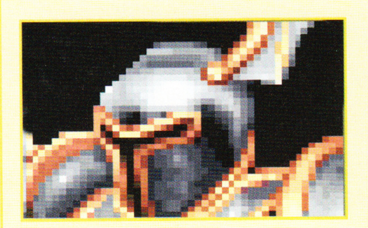


MOVIMIENTO MORTAL
Cola de Dragón: AT, AB, AD + KR



OTROS MOVIMIENTOS
Proyectil: AT, AB, AD + PR
Puño largo: AT, AB, AD + PD
Panzerfaust: AT, AD + PD
Machaque triple: AB, AB, AD + KD

MAELSTROM



Caballero medieval que renegó de su religión para unirse a los llamados necronomicones. Conocido por su sádica crueldad innata y su sed de sangre.

MOVIMIENTO MORTAL
Magia Antigua: AD, AB, AT + KR



OTROS MOVIMIENTOS
Proyectil: AT, AB, AD + PR
Puño de fuego: AT, AD, AT, AD + PD



MURGAN

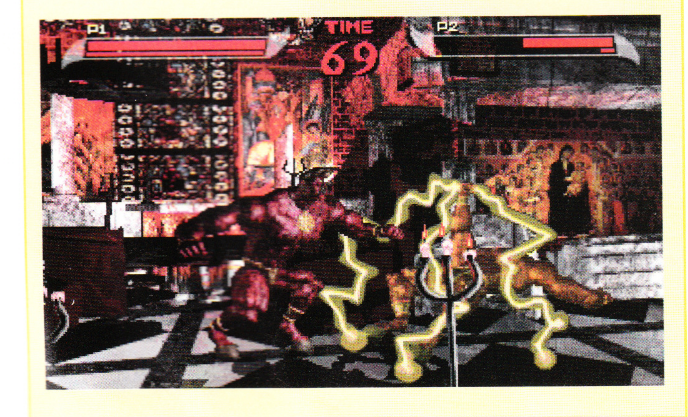


Demonio encargado de guardar las puertas del tenebroso Infierno. Fiel sicario de Astaroth, participa en el Torneo para tomar oscura venganza del ángel Uriel.

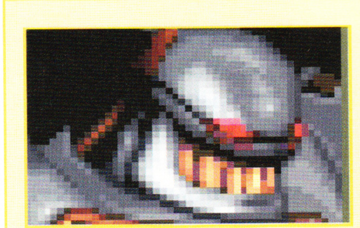
MOVIMIENTO MORTAL
Bastón de Astaroth: AB, AD + KD



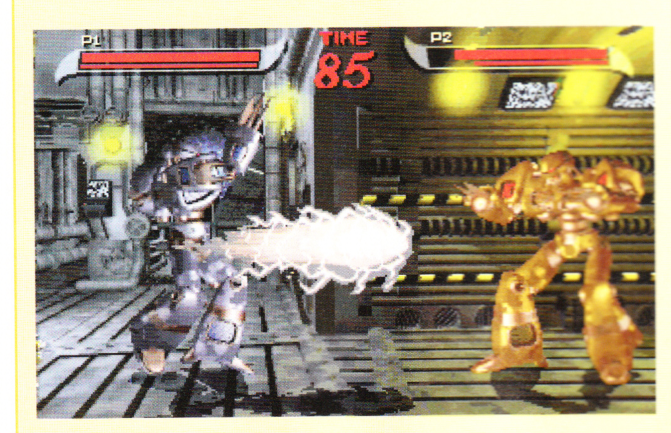
OTROS MOVIMIENTOS
Brazo poderoso: AB, AD + PD
Poder del talismán: AB, AT + KD
Grot Rojo: AB, AD, AT, AD + KD



PAINBRINGER



Androide construido por el ejército norteamericano con el fin de entrenar a los miembros de las Fuerzas Especiales. Cuidado: es una auténtica máquina de matar.



MOVIMIENTO MORTAL
Latigazo relámpago: AD, AB, AT + PR



OTROS MOVIMIENTOS
Proyectil duro: AD, AB, AT + PD
Proyectil rápido: AD, AB, AT + PR
Patada voladora: AB, AD + KD



PANTERA

Antigua estrella del *rock*, perdió su condición de famosa al sufrir unos extraños ataques de esquizofrenia que la conducían a matar a todos sus novios.

MOVIMIENTO MORTAL

Psicomanía: AD, AB, AT + PR

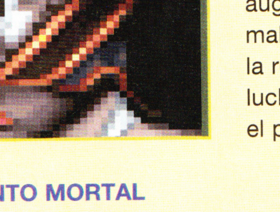




OTROS MOVIMIENTOS

Cuchillos: AT, AB, AD + PD
Proyectil: AT, AB, AD + PR
Ataque de garra: AT, AD + PR
Venganza de aguja: AB, AD + KD
Doble golpe: AB, AD, AB, AD + KR

URIEL



Ángel renegado que fue expulsado del augusto Cielo por sus malas acciones. Busca la redención en la lucha para así obtener el perdón.

MOVIMIENTO MORTAL

Apocalipsis: AB, AT + KR

OTROS MOVIMIENTOS

Proyectil: AT, AB, AD + PD
Patada voladora: AD, AB + KD
Alas Sagradas: AB, AD + KD



WOLFRICH



Recibió un cofre de la gran divinidad bárbara Thor para que cuidara de él. Perdió el favor del terrible Dios cuando se lo robó un joven, astuto y voraz mago.

MOVIMIENTO MORTAL

Martillo de Thor: AB, AT, AD + KR

OTROS MOVIMIENTOS

Peligroso lanzamiento de martillo: AT, AB, AD + PR
Super rodadura: AD, AB, AT + KR
Ataque de martillo: AB, AD + PR



XENOBIUS

Mago y alquimista, es uno de los más malos personajes de la historia. Busca el poderoso secreto del Necronomicom y por ello lucha en el Torneo.

MOVIMIENTO MORTAL

Huracán helado: AD, AB, AT + PR



OTROS MOVIMIENTOS

Proyectil duro: AB, AT, AD + PD
Proyectil rápido: AB, AT, AD + PR
Circular: AB, AD + PR
Gancho girando: AB, AD, AB, AD + PD



¡Es increíble! Estamos asombrados ya de que mes a mes insistáis en que os saquemos de vuestra ignorancia (informática, por supuesto...), y aquí estamos... dispuestos a contestar el continuo bombardeo de preguntas, dimes, diretes y mensajes de todo tipo.

VGA Y SVGA

Hola, soy aficionado a este mundillo y quiero haceros unas preguntas:

- ¿Los juegos que ponéis en la ficha como Super VGA pueden ser usados con VGA, aunque sea con calidad inferior?

- ¿Saldrá alguna conversión de Dragon Ball Z de Playsatation para PC?

- ¿Ha salido la versión en español del juego Touchè al mercado?

ELADIO DOMÍNGUEZ DOMÍNGUEZ
(Oviedo, ASTURIAS)

Respuesta: Cuando indicamos en la ficha técnica que un juego es Super VGA, salvo error u omisión, ese título es sólo para tarjetas Super VGA. Cuando es compatible con ambos modos de vídeo lo indicamos con VGA/SVGA en la ficha técnica. Si un juego es estrictamente para Super VGA, no puede ser utilizado nunca en una tarjeta VGA normal y corriente.

Respecto a **Dragon Ball**, repetimos lo de siempre: no hay ningún juego oficial de la serie para PC. Si tienes suerte podrás encontrar productos de Hong-Kong que se basan en la misma, pero que no utilizan su nombre, aunque su calidad es más que patética.

La versión del juego **Touchè** de U.S. Gold en castellano salió hace ya bastantes meses al mercado.

JA, JA, JA... ¡QUE RISA!

Tras largos ratos de trabajo he conseguido obtener un truco para el fabuloso juego Volfied que proporciona vidas infinitas a los dos jugadores y que os cambiaré por un lector de CD-ROM y una copia del juego Rayman. También tengo casi todos los códigos del juego Lemmings. Espero que reconsideréis mi propuesta detenidamente. En cuanto tenga mis regalos os enviaré los trucos. Esto no es ninguna broma. La razón por la que os pido tanto es porque considero que Volfied es un juego extremadamente difícil, y que con mi truco no lo es tanto.

P.D.: Espero que luego me agradezcáis el truco. También tengo trucos para Doom 1 y 2...

ALEXANDER SÁEZ SANTAMARÍA
(Miranda de Ebro, BURGOS)

Respuesta: Hemos querido publicar el contenido de esta carta para el escarnio, mofa y befa públicos de semejante individuo, el cual es incluso de peor catadura moral que nuestro Redactor Jefe.

No sólo te has equivocado de sección (estas cosas se envían a Trucos Mail, o mejor al Instituto Frenopático de tu provincia...), sino que nos mandas trucos para un juego de 1989... Vamos, un poco más y caemos en la trampa...

¿ANALÓGICO O DIGITAL?

Soy un habitual lector de la revista y, como tengo unas dudas, espero que me podáis ayudar:

- ¿Me podéis aconsejar un *pad* a buen precio? ¿Qué diferencia hay entre un analógico y un digital?

- ¿Cuál es el mejor antivirus: Anyware o Norton?

JUAN RAMÓN AMORÓS
(Novelda, ALICANTE)

Respuesta: El mejor *pad* es Microsoft Sidewinder Pad, pero es caro, y bajo DOS da problemas. Eso sí, bajo Windows 95 es lo mejor que hemos encontrado (permite cuatro jugadores simultáneos, ofrece nueve diferentes disparadores por *pad*, etc.). Si quieres un *pad* para DOS te vale cualquiera, siempre que tenga un mínimo de cuatro botones. Ambos son buenos antivirus. También está el Scan de McAfee, para muchos el mejor de todos.

CLÓNICOS

Hola. Me gustaría que me aclararais algunas cosas:

- ¿Vale la pena comprarse un clónico?

- ¿Existen los juegos de Sierra Larry 7 u 8?

WILLIAM WALLACE
(MADRID)

Respuesta: La pregunta del clónico es como la del "millón de dólares". Un clónico, como su nombre indica, es una especie de copia de los PCs originales de IBM, con lo que cualquier ordenador que no sea IBM es un clónico. Descartando esta explicación, no debemos hablar de clónicos sino de marcas, y como siempre ocurre con las marcas, todo dependerá de la que más nos atraiga... aunque también, contra más conocida, más cara saldrá.

Respecto al programa **Larry VII**, de Sierra, falta bastante poco para que aparezca por nuestros ordenadores. Del VIII no se sabe nada.

MANDAD VUESTRAS CARTAS

¡Ya estáis tardando! Nos encontramos a la espera, con impaciencia, de vuestras cartas y misivas, así que no seáis ovejas descarriadas y volved al redil de las preguntas y respuestas. En fin, ya debéis saber que esperamos vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Enviadlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (MADRID)

MANGAMANIA

GHOST IN THE SHELL

Distribuidor: MANGA VIDEO




Si *Akira* marcó una época, **Ghost in the Shell** inicia otra. Los productores de la genial película basada en el cómic de Katshuhiro Otomo, y Masamune Hirow, creador de *Appleseed* y *Dominion Tank Police*, han diseñado una aventura "ciber-espacial" de lo mejorcito que hemos podido ver en los últimos tiempos.

El argumento es relativamente sencillo: en un futuro no muy lejano conviven los humanos (la mayoría cuentan con implantes que los mejoran), y los *ciborgs* (humanoides completamente artificiales). Kusanagi es una de estos *ciborgs*, y pertenece al cuerpo 9 de la policía. Su misión consistirá en atrapar a un terrible *hacker* llamado "Gran Maestre de marionetas". Por supuesto, las sorpresas son continuas; todo lo que parece real puede ser falso, y al contrario. La película es bastante buena. Cuando, en la publicidad, vimos que la anunciaban como mejor que *Akira*, nos asustamos un poco, pero hay que reconocer que la película merece una excelente calificación en todos los aspectos, técnicos y de argumento.



SUKEBE

Distribuidor: CAMALEON ED.



La editorial de *Neko* también publica *manga* español. *Sukebe* es un ejemplo de el mismo, pero en este caso se trata de *manga* para adultos muy subido de tono.

La calidad de los dibujos es bastante buena, y en el número nueve, que es al que nosotros hemos tenido acceso, puedes disfrutar de tres historias bastante curiosas, basadas por cierto, en tres conocidas series: *Record of the Lodoss War*, *Riot y Dr. Slump*. Aunque se trata de cómic erótico, merece la pena echarle un vistazo (eso sí, si tienes mas de dieciocho añitos, por supuesto), ya que se trata de un producto algo más que divertido... Es una pena que tan sólo sean 24 páginas, pero por las 250 pesetas de precio, menos da una piedra...

TALLER DE MANGA

Distribuidor: PLANETA DeAGOSTINI

Este producto está indicado para todos los aficionados al estilo de dibujo de Akira Toriyama. Acompañado de Akira Sakuma, ha creado una especie de manual para que aprendamos a dibujar *manga* correctamente (estas páginas aparecieron inicialmente en el conocido *Shonen Jump*). Realmente no vamos a aprender a dibujar con este libro, pero aparecen algunos trucos realmente sabrosos para iniciarse en este mundillo. Ha sido diseñado al estilo japonés (se lee de derecha a izquierda), con lo que las enseñanzas están indicadas para este sistema, aunque no te será muy difícil adaptarlas a tu uso habitual. Lo más gracioso del producto es el simpático ayudante que acompaña al maestro por las páginas de todo el libro. También cabe destacar que aparecen dibujos de japonesitos comentados por Toriyama (sus errores, lo que está bien, etc.). Es una pena que no contemos con un maestro así en nuestro país.

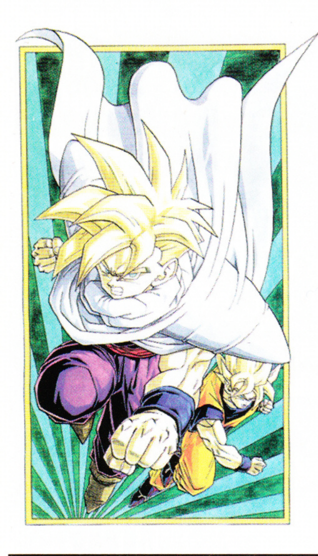


DRAGON BALL: ILUSTRACIONES COMPLETAS

Distribuidor: PLANETA DeAGOSTINI

Continuamos con Akira Toriyama. Planeta ha sacado al mercado un un libro de ilustraciones completas basadas en *Dragon Ball*. En este libro encontrarás dibujos de Goku y compañía desde el inicio de la serie en 1984 hasta nuestros días,

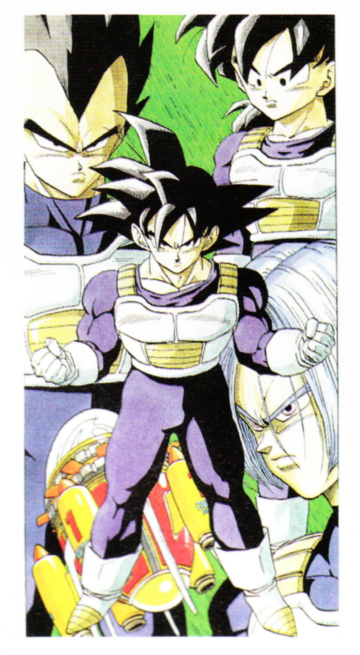


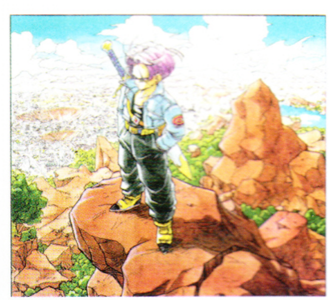


todos de excepcional calidad. Esto se complementa con una entrevista al dibujante, las portadas que de algunas publicaciones niponas y comentarios sobre la obra.

Ya era hora que Planeta se decidiera a sacar un producto de este tipo al mercado. Ahora el fenómeno *Dragon Ball se* ha apagado un poco. Si esto hubiera aparecido en su día, su éxito hubiera sido rotundo, aunque ahora la gente será un poco más reacia a gastarse las 2.495 pesetas que cuesta. De todos modos el loable este esfuerzo realizado. Si eres un fan incondicional de Goku, no deberías perderte esta gran obra. ¿Para cuando más libros como éste?





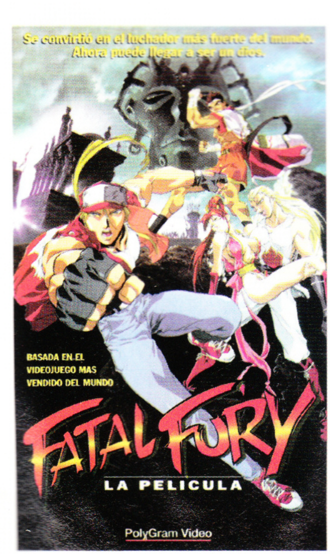


FATAL FURY

Distribuidor: POLYGRAM VIDEO

Muchos recordaréis *Fatal Fury* como uno de los mejores juegos para la consola-máquina recreativa Neo Geo de SNK. Ahora tenéis la oportunidad de ver la película de dibujos animados basada en este arcade de lucha. El argumento se basa en los personajes, pero la historia no es conocida, ya que el juego se basaba en un torneo de lucha, mientras que aquí los creadores de la película han inventado otro desarrollo. Terry Bogard, el protagonista, se enfrenta al joven Gaudeamus para evitar que consiga la armadura de Marte, que lo convertiría en un ser "superpoderoso".

Para afrontar este desafío, contará con la ayuda de su hermano Andy o Mai Shiranui. La animación está muy conseguida, y la película es entretenida. Quizás algunos engranajes de la historia hayan quedado un poco sueltos, pero se deja ver. Por supuesto, si te gustó el juego, también debieras ver este film.



RANMA: NIHAO MI CONCUBINA

Distribuidor: ANIME VIDEO

Las historias de Rumiko Takahashi regresan más locas que nunca. En esta película, tus amigos sufrirán un accidente que les conducirá a una isla desierta. Bueno, no tan desierta; las chicas del grupo comenzarán a desaparecer una a una. Ranma debe rescatar a las damas, así que aprovecha su posibilidad de transformarse en chica para descubrir el misterio.

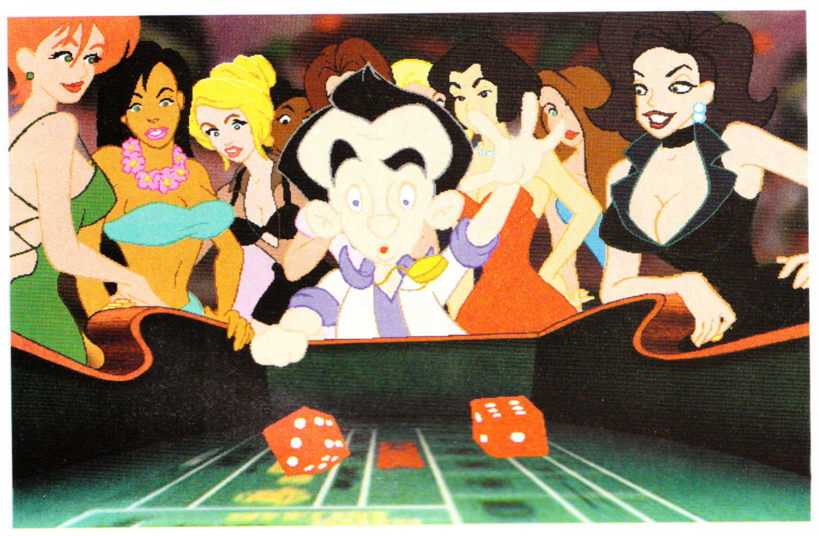
Es es la mejor película basada en Ranma. La historia es muy divertida, las risas continuas, y lo mejor es ver a todas las protagonistas en bañador, bikini... o sin ellos (la publicidad así lo indica. La única pena es que dura menos de una horita. Sin embargo, lo bueno, si breve, dos veces bueno. Tampoco se te ocurra perderte la canción del final de la película, pues es de gran calidad.





PRÓXIMO MES

Larry, el personaje más dicharachero y "cachondo" del mundo de la aventura gráfica, regresa a la carga en un juego aún más divertido que sus antecesores. Sierra ha mantenido todo el *savoir faire* de la saga en este nuevo título, pero le han dotado de excelentes gráficos tipo dibujos animados al estilo de lo que ya ocurriera con *King Quest VII*. Se espera que este juego vaya a ser un auténtico bombazo dentro de su augusto género. Con su gran calidad, seguramente lo será.



DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2ºD
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Tamarit 115
08015 Barcelona
Tfno. (93) 4241703

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

TOPWARE ESPAÑA
Trav. Conde Duque 5, Bajo 1
28015 Madrid
Tfno. (91) 5478619

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

GRAN CONCURSO PC PLAYER

PC PLAYER te regala 30 unidades del juego "DRASCULA, EL VAMPIRO" una aventura terroríficamente divertida. Para conseguir el tuyo, sólo tienes que contestar a las preguntas que vienen a continuación y enviarlas con tu nombre, dirección y teléfono junto con la prueba de compra (esquina inferior de la revista) a la siguiente dirección, antes del día 1 de enero 1997.

Revista PC PLAYER
CONCURSO DRASCULA
TOWER COMUNICATIONS
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas Madrid

PREGUNTAS

1- El Conde Dráscula es:
A) Un jugador de fútbol.
B) Un vampiro.
C) Un inspertor de hacienda camuflado.

2 -Las aventuras gráficas son un género de juegos en los que:
A) Lo más importante es matar a cualquier bicho que aparezca en pantalla.
B) Requieren unos reflejos increíbles.
C) Hay que resolver una serie de puzzles hasta llegar al final.

3- El vampiro en el que se basa la novela DRACULA es:
A) Un personaje de ficción.
B) Un príncipe que vivió en Rumania llamado Vlad Tepped, el empalador.
C) Un antiguo novio de la escritora de la novela.

CONCURSO PC PLAYER

Envíanos tus respuestas indicando todos tus datos personales

1. ______
2. ______
3. ______

Nombre:
Dirección:
Ciudad:
Provincia: C.P.
Teléfono:

PC TOP PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

TRAILERS MANGA

Este mes regresan los *trailers manga* a nuestro CD. Contamos con **Ghost in the Shell**, mezcla de *Akira* y *Blade Runner*, y con **Lupin 3: El Castillo de Cagliostro**, donde nuestro héroe se enfrentará al malvado Conde Cagliostro para rescatar a una bella damisela.



El castillo de cagliostro



Ghost in the shell





3 SKULLS OF THE TOLTECS Esta aventura de factura hispana es una buena muestra de cómo avanza el género de las aventuras gráficas en el mundillo del PC.



GEX Los arcades también tienen cabida en los PC. **Gex,** de Microsoft, te permitirá jugar a las plataformas de una manera a la que no estás acostumbrado.



WARWIND Si te gustó *Warcraft*, esta odisea espacial te encantará. Basado en ese juego, este **Warwind** te permitirá controlar a diferentes razas extraterrestres.

ADEMÁS...

HIND
BEDLAM
HOLY GRAIL
NECRODOME
SYNDICATE WARS
NBA FULL COURT PRESS
MISSIONFORCE: CYBERSTORM





DRÁSCULA

Como producto estrella, os ofrecemos en exclusiva la demo de **Dráscula**, una aventura gráfica española que nos trasladará hasta la mítica Transilvania, donde nos enfrentaremos al Conde Dráscula, primo del conocido Conde Drácula. Divertidísimo, se mire como se mire.

